

JOC FULL INFERNAL: HELL'S VENGEANCE

Găndește altfel:
CITEȘTE!
Adună puncte
150
puncte
și ai 1,5 lei
Comandă revistă GRATUIT
și cărți cu REDUCERE
www.level.ro/puncte

LEVEL



SPLINTER CELL CONVICTION

Mai 2010 Preț 14.99 lei



5 948490 250039 01005

NAPOLEON: TOTAL WAR
GOD OF WAR III METRO 2033
BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Gândește altfel: CITEȘTE!

www.chip.ro/promo

Cumpără **CĂRȚI** sau **REVISTE**
și primești **PUNCTE*** = **LEI**

* Punctele nu se acordă produselor aflate la promoție sau cu preț redus.

➔ **Punctele revistelor** se primesc pe baza introducerii online (www.chip.ro/promo) a codului unic inscripționat pe CD/DVD-ul revistei cumpărate.

➔ **Punctele cărților** se primesc automat în contul tău online, în momentul confirmării plății pentru cartea cumpărată.

* Pentru a primi puncte pe baza cărților cumpărate este nevoie să fii înregistrat online pe www.chip.ro în momentul finalizării comenzii.

Adună **PUNCTE** și ai două
VARIANTE de a le folosi

1 Poți comanda **INTEGRAL PE PUNCTE** revistele sau jocurile preferate



Un joc la alegere cu 1000 puncte

2 Folosești punctele ca și **REDUCERE*** la cumpărarea produselor din Librăria CHIP (reviste, cărți, jocurile: Trackmania, Flatout, Shaun White Snowboarding); această reducere se acordă în limita unui anumit procent, în funcție de produsul cumpărat.

* Reducerea nu se aplică produselor aflate la promoție sau cu preț redus.

Preț întreg
(înainte de cumpărare)
49.9 lei
La care ai **REDUCERE**
-4.9 lei (-490 puncte)

Preț redus
(în momentul finalizării comenzii)
45 lei
ÎN PLUS primești
450 puncte

Preț întreg
(înainte de cumpărare)
34.9 lei
La care ai **REDUCERE**
-3.4 lei (-340 puncte)

Preț redus
(în momentul finalizării comenzii)
31.5 lei

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

LEVEL
3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director Executiv:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KIMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloe (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (konic@level.ro)
Andrei Licherodopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Dan Darie (jack@level.ro)
Ana Maria Todor (absynthe@level.ro)
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Marketing:
Sofia Grigore (sofia.grigore@3dmc.ro)
Liliana Tene (liliana.tene@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Cosmin Oprea (mrblack@level.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.angel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

BRAT LEVEL este membru fondator al
Biroului Român de Audit al Tirajelor
(BRAT).

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență
conform Studiului Național de Audiență. Conform
cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 -
aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/ediție.

În perioada ianuarie - mai 2009, revista LEVEL a
înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986
exemplare/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Asus	7
Best Distribution	21
Cerf	99
D-Link	33
Radio 21	55
Orange	100
Ubisoft	13

ADULTS ONLY

Când ai un joc cu un potențial enorm pe
țeară, precum StarCraft II, miza este foar-
te mare și nu îți poți permite să accepți
orice intruziune în planurile tale. Iar asta
cu atât mai mult cu cât o astfel de intru-
ziune îți poate da peste cap toate planurile de lansare.
Ei bine, iată că li s-a întâmplat tocmai celor de la
Blizzard, anume să încaseze direct în plexul solar un ra-
ting Mature pentru îndelung așteptatul StarCraft II,
acordat de către Comitetului de Rating pentru Jocuri
Video din Coreea de Sud. Motivul: violența, inclusiv cea
verbală și drogurile, elemente definitorii ale jocului, uti-
lizate în exces. Asta înseamnă, în primul rând, că un ado-
lescent cu vârsta mai mică de 18 nu va putea cumpăra
jocul, decizie fără precedent în Coreea de Sud, țară în
care fenomenul StarCraft, considerat sport național, a
dat naștere unei veritabile industrii, extrem profitabile
pentru părțile implicate. Fără îndoială, decizia va afecta
într-un mod cât se poate de negativ vânzările jocului pe
cea mai mare piață consumatoare de StarCraft pe pământ
după SUA, iar asta este chestia care îi doare cel mai tare

pe oamenii în costume de la Blizzard, care nu pot conce-
pe să piardă o grămadă de bănet de nicio culoare. Drept
urmare, au atacat decizia, solicitând un rating mai
blând, că doar au mai făcut-o în trecut. Dar pentru a pu-
tea influența decizia comitetului va fi nevoie, se pare, de
alterarea porțiunilor din joc la care se face referire în
evaluare, iar asta înseamnă, foarte probabil, amânarea
lansării jocului pe plaiurile coreene până în 2011.
Foarte posibil, lansarea ar putea fi amânată și în restul
teritoriilor dacă cei de la Blizzard decid să ia măsuri de
precauție la nivel global, alterând în aceeași măsură ver-
siunile destinate altor teritorii pentru a-și potoli foamea
de bani. Decizia este cu atât mai surprinzătoare cu cât
StarCraft II a primit deja din partea americanilor rating-
ul 12+, ridicând câteva semne evidente de întrebare.
Nu ne rămâne decât să sperăm că problema nu va afec-
ta alte teritorii și vom apuca să-l jucăm de sărbători, la
iarnă. În paralel, n-ar strica să fim mai atenți și în ograda
celor de la EA, care încearcă să introducă un nou trend
-demo-uri pentru toată lumea, dar contra cost.
Lăcomie? Oare...

KIMO

GREED IS A STRONG FORM OF NEED!

Prin campania promoțională "Gândește altfel: CITEȘTE!" vă îndemnăm să cumpărați atât revistele din portofoliul nostru cât și cărțile ale celor mai importante edituri, prezente în oferta Librăriei CHIP online. Prin cumpărarea revistelor sau cărților primiți automat un număr de puncte, pe care îl puteți folosi pentru a comanda pe puncte alte reviste și jocuri sau ca reducere la comandarea cărților/revistelor/jocurilor din oferta Librăriei. Astfel, punctele acumulate în contul dumneavoastră se pot transforma în bani, pe care îl puteți utiliza, într-o anumită limită, doar la cumpărarea de cărți sau reviste.
Pentru mai multe detalii vă rugăm să consultați online (www.chip.ro/promo) Regulamentul campaniei "Gândește altfel: CITEȘTE!" sau să contactați Departamentul de Marketing, prin e-mail marketing@3dmc.ro sau la telefon 0268 415 158.

KiMO

1. Splinter Cell: Conviction
2. God of War III
3. Battlefield: Bad Company 2



Koniec

1. God of War III
2. Metro 2033
3. Heavy Rain



cioLAN

1. Metro 2033
2. Dawn of War II: Chaos Rising
3. Mount & Blade: Warband



Marius Ghinea

1. Napoleon: Total War
2. Metro 2033
3. Splinter Cell: Conviction



Caleb

1. Mount & Blade: Warband
2. Metro 2033
3. Battlefield: Bad Company 2



BogdanS

1. HP Elite Book 8740w
2. Mionix Keid 20
3. LG Blu-ray/SoundBar



26

Geniul care a fost la un pas să cucerească Europa se alege cu un joc demn de numele pe care îl poartă.

NAPOLEON: TOTAL WAR



SPLINTER CELL: CONVICTION 34

Sam Fisher revine în umbră cu o întârziere de doi ani. A meritat așteptarea?



Peripeții cu o gașcă de trăsniți înarmați până-n dinți.

42 BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2



38 METRO 2033

Un coșmar moscovit și ultima speranță a umanității.



60

Despre omul care s-a lăsat la trântă cu zeii și a supraviețuit.

GOD OF WAR III



56 MOUNT & BLADE: WARBAND

Ne-am luat porția de multiplayer!

INFERNAL



Se pare că mileniul acesta se poartă întunericul. Tot mai des începem să ne lovim de eroi negativi spre care lumea privește mai degrabă cu respect și invidie decât cu silă și dispreț. Valoarea binelui absolut a devenit discutabilă, pierzând multe dintre personajele sale până nu demult intangibile. Luați ca exemplu Constantine sau Spawn. Cine ar fi crezut că un înger ar putea să decadă atât de mult încât să facă un pact cu diavolul (la rândul lui un fost înger) sau că cel care ar trebui să conducă armatele împotriva Raiului are procese de conștiință? Din ce în ce mai multă lume începe să se identifice mai mult cu Vader sau Lucifer decât cu Luke sau Sf. Petru. Să fim serioși, cine ar vrea ca prietenul său cel mai bun să fie un roboțel care fluieră sau să țină evidența semnăturilor celor care intră pe poarta Raiului... Cam asta este și povestea din Infernal. Un înger decăzut se face frate cu dracul ca să treacă iacul.

Ryan Lennox este un macho man, tatuat și în albul ochilor, care până nu demult s-a ocupat cu menținerea ordinii sub directă îndrumare a forurilor de sus. Cele mai de sus, chiar a Lui. Raiul este o echipă de intervenții intitulată Etherlight, un fel de antitero cu pene, care intervine de fiecare dată când ceva rău este pe cale să se întâmple sau când

echivalentul său din străfundurile iadului, numit Abyss, încearcă să pună părul pe moaște muritorilor. Deși Lennox este cel mai bun agent pe care Etherlight-ul îl are, el primește un șut în fund din cauza metodelor mai puțin ortodoxe prin care rezolvă problemele. Așa că este brusc redus la condiția de muritor, fără niciun fel de puteri fantastice. Dar știe prea multe, drept pentru care foștii colegi încearcă să îl lichideze. Tamen bine intră dracul pe felie și îi oferă reversul medaliei: puterea iadului pentru a putea supraviețui unei noi întâlniri cu foștii colegi, contra câtorva servicii... minore.

Pe parcursul poveștii, Ryan dobândește din ce în ce mai multe puteri supranaturale, toate trase din cazanul cu smoolă. Din cauza naturii acestor puteri, la început te aștepți ca ele să fie cât de cât diavolești, spirite urâte, la unul-doi zombie... ai prins ideea, ceva satanic rău de tot. Dar nu e chiar așa. Infernal poate fi asemănat ca stil cu ceea ce Max Payne a introdus acum câțiva ani, dar fără bullet time și Psy Ops, datorită elementelor paranormale ce pot fi utilizate în luptă.

Procesor Pentium IV 1.7 GHz sau echivalent
Memorie 512 MB RAM
Accelerare 3D ATI Radeon 9600/NVIDIA 5950

08 ȘTIRI

PREVIEW

14 SPLATTERHOUSE

SPECIAL

16 STUDIUL DE CAZ: PIRATERIA

22 INDUSTRIA DE JOURI ȘI ROLURILE DIN CADRUL EI - PARTEA A III-A

REVIEW

26 NAPOLEON: TOTAL WAR

34 SPLINTER CELL: CONVICTION

38 METRO 2033

42 BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

46 DRAGON AGE: ORIGINS - AWAKENING

50 SILENT HUNTER 5: BATTLE OF THE ATLANTIC

56 MOUNT & BLADE: WARBAND

60 GOD OF WAR III

64 WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR II - CHAOS RISING

66 JUST CAUSE 2

70 HEAVY RAIN

74 COMMAND & CONQUER 4: TIBERIAN TWILIGHT

77 MAJESTY 2: KINGMAKER

RETRO

78 SPACE, THE FINAL FRONTIER

SOFTWARE

81 VASSAL ENGINE

FREE2PLAY

82 MINI GAMES

83 THE GREAT CLASS DASH

83 STAR WARS CONQUEST

HARDWARE

84 GADGETURI

88 TEST COMPARATIV - AUTONOMIE PE TERMEN LUNG

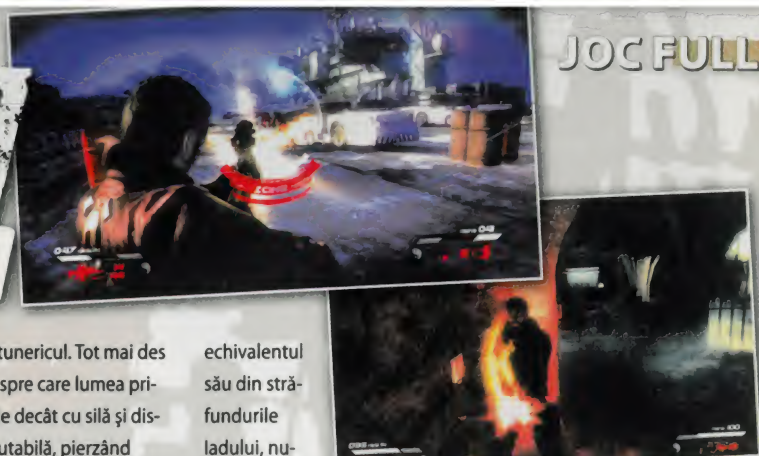
90 TESTE

LIFESTYLE

94 NEMIRA - CARTEA CIMITIRULUI DE NEIL GAIMAN

94 FILM - HOW TO TRAIN YOUR DRAGON

95 WWW.



Demo

BalterRay / Clover: A Courous Tale / Hammerfight / Just Cause 2 / Mount & Blade: Warband / Tiny and Big

MODs

The Great Class Dash (Team Fortress 2) / Clear Sky Complete (S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky) / Rainy Days (Crysis) / Star Wars Conquest (Mount & Blade)

Media

Filme

Alan Wake / Alpha Protocol / Crysis 2 / F3.A.R. / Lost Planet 2 / Plain Sight / Red Dead Redemption / Splinter Cell: Conviction / Transformers: War for Cybertron

Imagini

Gears of War 3 / Need for Speed: World / Splatterhouse

Wallpaper

Anno 1404: Venice / God of War 3 / Heavy Rain / Iron Man 2 / Metro 2033

Screensaver

Gears of War

Drivere

ATI Catalyst 10.3 / NVIDIA ForceWare 197.13

Patch

Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic v1.1.5

Antivirus

AVG Free Edition 9.0 Build 790a2730 / Trojan Killer 2.0.6.8

Freeware

7-Zip 4.65 / ATI TrayTools 1.6.9.1464 Beta / CCCP Codec Pack / OpenOffice.org 3.2.0 RC1 / RivaTuner 2.24C / Totally Free Burner 5.0

Shareware

DAEMON Tools Lite 4.35.5

EXTRA

Command & Conquer: Tiberian Sun (joc complet) / Privateer: Asci Sector (joc complet) / Strange Adventures in Infinite Space (joc complet) / Nexuiz (joc complet) / Coperta DVD Joc Full (format .pdf) / LEVEL DVD Finder

JUST CAUSE 2

De-a lungul a 400 de km pătrați, cu sute de arme și vehicule la dispoziție, agentul special Rico Rodriguez sfidează însăși gravitația pentru a-și atinge scopul.



RAINY DAYS

O nouă misiune single player pentru jocul Crysis, în care ploaia joacă, aparent, rolul principal. Avem și poveste.



MOUNT & BLADE: WARBAND

Un expansion de sine stătător îndelung așteptat al jocului care a dat viață luptelor medievale (inclusiv călare) într-un mod inedit, foarte realist.



THE GREAT CLASS DASH

Mod pentru Team Fortress 2 ce schimbă radical perspectiva din care jucăm - acum și cu aromă de sidescroller. Detalii în revistă.



STAR WARS CONQUEST

O conversie totală pentru jocul Mount & Blade, care schimbă lumea medievală cu imaginea unei galaxii foarte, foarte îndepărtate...



RED DEAD REDEMPTION

O lecție de... multiplayer.



EXTRA



COMMAND & CONQUER:

TIBERIAN SUN (JOC COMPLET)

Un clasic în viață, Command & Conquer: Tiberian Sun a redefinit la vremea sa jocurile de strategie. Iată-l acum în versiune completă, însoțind lansarea celui mai nou urmaș al său - Command & Conquer 4: Tiberian Twilight.

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

NOTĂ

www.level.ro

Windows®. Viața fără limite.
ASUS recomandă Windows 7.



ASUS N SERIES Entertainment multimedia "Super-Sonic"

Performanțe audio-vizuale supreme cu USB 3.0

- Tehnologia ASUS SonicMaster evaluează experiența audio
- Grafică uimitoare prin tehnologia ASUS Video Magic cu GPU computing
- Cele mai noi procesoare Intel® Core™

Multimedia a devenit multă senzațională! Dotată cu un procesor Intel® Core™ i5 și rulând Windows® 7 Home Premium, seria de notebook-uri ASUS N61JV îți pune o lume multimedia fără limite la vârful degetelor. Este perfectă pentru cel mai modern conținut multimedia. Capacitatea de transfer USB 3.0 de 10 ori mai rapidă decât USB 2.0 îți ușurează partajarea fișierelor cu prietenii tăi. Filmele high definition, seriile TV, MP3-urile... nimic nu este imposibil cu ASUS N61JV. Performanțele audio-vizuale ale seriei N sunt pur și simplu uimitoare. Tehnologia exclusivă SonicMaster este gândită special pentru a îmbunătăți calitatea sunetului și a vocii la redarea MP3-urilor, în timp ce tehnologia Video Magic și tehnologia inteligentă de culoare Splendid împing performanțele vizuale spre un nou nivel de claritate și realism. Cu seria de notebook-uri ASUS N, vei trăi o experiență multimedia unică.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Vix, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viv, Viv Inside, vPro Inside, Xeon și Xeon Inside sunt mărci înregistrate ale Intel Corporation în Statele Unite și în alte țări.



JUST... DANCE!



Ubisoft anunță că jocul Just Dance, lansat la mijlocul lui noiembrie 2009, a vândut peste 2 milioane de unități la nivel mondial, devenind titlul cu cele mai rapide vânzări dezvoltat de un publisher third-party pentru Wii. Realizat de Ubisoft Paris, Just Dance este primul joc video cu muzică și oferă distracție simultană pentru până la patru jucători. Urmărind coreografia de pe ecran, aceștia pot dansa pe melodii clasice, amuzând astfel spectatorii. Just Dance include o selecție incredibilă de 30 de melodii de la cei mai celebri artiști ai anilor '60 și până azi, inclusiv piese semnate de Katy Perry, MC Hammer și Spice Girls.

Just Dance s-a plasat în mod constant în topul vânzărilor din ultimele luni, fiind omniprezent în Top 10 al majorității țărilor din Europa și SUA. Conform statisticilor NPD, Just Dance este cel mai bine vândut joc muzical pentru Wii în SUA din decembrie 2009 și până în februarie 2010. Aceleași statistici precizează că jocul își păstrează ritmul vânzărilor și în luna martie. Jocul a ajuns numărul 1, păstrându-și poziția timp de mai multe săptămâni și în extrem de dificilă piață a jocurilor video din Marea Britanie, depășind numeroase alte francize consacrate.

Tony Key, VP al departamentului de vânzări și marketing al Ubisoft din SUA: „Răspunsul consumatorilor la Just Dance a fost fantastic. Succesul Just Dance a adus o reinnoire a genului jocurilor video muzicale, acesta fiind accesibil și deosebit de distractiv pentru toată lumea.”

MODERN WARFARE 2 DOBOARĂ UN NOU RECORD



Activision și Microsoft au anunțat cu surle și trâmbițe că Stimulus Package, primul DLC pentru Modern Warfare 2, a doborât recordul de download-uri pe Xbox Live Marketplace, deși prețul (15 dolari) este unul destul de mare pentru un DLC care conține doar 5 hărți. În primele 24 de ore de la lansare, DLC-ul a fost descărcat de mai mult de 1 milion de jucători, iar la sfârșitul primei săptămâni cifra a crescut cu încă 1 milion și jumătate. Numărătoarea continuă, iar pentru PC și PS3 ar trebui să-i avem la îndemână începând cu luna curentă, martie.



KANE & LYNCH 2 ÎN AUGUST

Square Enix și IO Interactive ne informează că sequel-ul Kane & Lynch 2: Dog Days va fi lansat la sfârșitul lunii august. Mai exact pe 24 în SUA și pe 27 în Europa, iar lansarea va fi simultană pentru toate cele trei platforme (PC, PS3 și Xbox 360). Jocul va include, pe lângă modul single player, și suport pentru multiplayer (sună bine). Ca o paranteză, Kyle Ward, scenaristul filmului Kane & Lynch (care va intra în producție în luna august), a declarat că rolul lui James Lynch va fi interpretat de Jamie Foxx. După cum bine știți deja, în rolul lui Kane îl vom vedea pe Bruce Willis.

MAFIA 2 – DATA DE LANSARE

În sfârșit, 2K Games s-a hotărât asupra datei de lansare a mult așteptatului Mafia 2. După ce l-au amânat de două ori până acum, producătorii s-au decis să-l facă disponibil pe 24 august în America de Nord și pe 27 august în Europa. Deși până în august mai au timp să-l amâne din nou, să sperăm că nu se va întâmpla.



SFÂNTUL BAN LOVEȘTE DIN NOU

În urmă cu câteva zile, Blizzard a anunțat că 320.000 de utilizatori ai Battle.net, jucători de Warcraft III și Diablo II, au fost prinși cu mâța-n sac. Adică s-au folosit de mijloace meschine pentru a păcăli sistemul. În consecință, Blizzard nu a stat nici o clipă pe gânduri și i-a trăznit de nu s-au văzut. Dar unii pot fi mai norocoși decât ceilalți, după cum spune chiar un nene de la Blizzard. Acelora dintre păcătoși care au încălcat poruncile Battle.net-ului pentru prima dată, le-a fost suspendat cd key-ul aferent contului timp de 30 de zile. În schimb, păcătoșii recidiviști au primit ban permanent. În numele Blizzard-ului, al Battle.net-ului și Sfântului Ban. Amin. Fie-le țărâna ușoară.

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS
ANUNȚAT OFICIAL

Deși știam de existența acestui sequel încă de anul trecut, CD Projekt a decis în sfârșit să anunțe oficial RPG-ul The Witcher 2: Assassins of Kings. Producătorii intenționează să lanseze jocul la începutul anului viitor și, pe lângă versiunea de PC, vor pregăti și una pentru console. The Witcher 2 va continua aventurile lui, Geralt care, alături de Triss Merigold și Vernon Roche, se va război cu Lorch, un elf ticălos pus pe blestemății, și cu un strein misterios, cunoscut drept Kingslayer. Ni se promite un engine grafic nou și, probabil, multă-multă nuditate. Să fie primită. The Witcher 2 va fi distribuit de Atari în America de Nord, 1C va prelua distribuția în Rusia și Europa. Nu se știe nimic însă despre publisher-ul din Marea Britanie.



UNCHARTED 2 PRIMEȘTE ÎNCĂ UN DLC

Cel de-al treilea DLC produs de Naughty Dog pentru Uncharted 2: Among Thieves, se numește Siege Pack, și a fost lansat pe 22 aprilie. Acesta costă 6 verzișori și conține 2 hărți nou-nouțe (The Highrise și The Museum), 6 skin-uri noi pentru multiplayer (Wetsuit Drake, Baseball Shirt Drake, Prakoso, Platzor, Glowzor, Dead Explorer), 11 trofee (10 de bronz și unul de argint), precum și un nou mod de joc intitulat Siege. În cadrul acestuia pot participa 3 sau 4 jucători, iar scopul este acela de a captura teritoriul și de a le apăra împotriva valurilor de inamici controlați de AI.



JOCURI 3D PENTRU PS3

Sony a anunțat că va lansa în luna iunie, în Europa, primul televizor 3D, alături de care se vor găsi patru jocuri 3D pentru PS3. Deci, dacă veți cumpăra noul Sony Bravia 3D HX800, veți primi un voucher cu ajutorul căruia veți putea descărca de pe PSN cele patru jocuri. Acestea sunt Wipeout HD, MotorStorm: Pacific Rift, PAIN și Super Stardust HD. Wipeout HD e full, dar nu include add-on-ul Fury, MotorStorm e demo, PAIN va avea doar trei episoade plus un tutorial, iar Super Stardust HD e full.



UBISOFT, PRIETENUL NATURII

Iată una dintre cele mai amuzante știri ale lunii. Pentru a proteja natura, prietenul numărul unu al gamerului, Ubisoft, va renunța la manualele tipărite și își va ambala DVD-urile în carcase eco-friendly. Profund îngrijorați că manualele lor consumă în medie două tone de lemn și energia necesară unei gospodării timp de un an, nemaivorbind de cele 6.000 de livre de CO2 degajate în atmosferă și de cele 15.000 de galoane de apă aruncate la canal, marea Ubisoftului au decis că slova tipărită este dușmanul mediului și, cum niciun sacrificiu nu este prea mare pentru salvarea mediului, sunt hotărâți să renunțe la manualele clasice, în favoarea versiunilor electronice incluse pe DVD. Începând cu Shawn White Skateboarding, jocurile lor pentru console vor include manuale în versiune digitală, iar de la Tom Clancy's Splinter Cell Conviction vor fi introduse și vestitele carcase 100% eco-friendly. Foarte bună idee. Nici nu vreau să mă gândesc câte mii de hectare de pădure trebuiau defrișate pentru hârtia necesară gigantului manual pentru Silent Hunter 5. Arunc o privire spre bibliotecă, unde se odihnesc câteva zeci de cutii mari de carton colorat, însoțite de manuale de sute de pagini, și-mi crește tensiunea când văd câtă ireponsabilitate exista în epoca întunecată a jocurilor video...

DARKSIDERS VINE PE PC ÎN IUNIE

Lansat în ianuarie anul acesta pentru Xbox 360 și PS3, apocalipticul Darksiders de la Vigil Games va veni în iunie și pe PC. Acest lucru a fost confirmat atât de lead designer-ul Haydn Dalton pe Twitter, cât și de David Adams, co-fondatorul Vigil Games, pe site-ul oficial al jocului. Haydn Dalton: "Darksiders is on its way to a PC near you...in June. Buckle up for the apocalypse biatches." Producătorii ne pregătesc și o continuare, care va fi lansată în intervalul 1 aprilie 2011 - 31 martie 2012.





KRATOS SPULBERĂ CONCURENȚA

Una martie a acestui an a fost una benefică pentru Sony și al său PS3 exclusive God of War III. Conform statisticilor realizate de NPD Group, GoW III a fost cel mai vândut joc pentru console în SUA, depășind cu 32% cifra vânzărilor realizată de God of War II. Acesta nu este singurul motiv de bucurie pentru Sony. Alături de God of War III, alte trei titluri pentru PS3 au prins topul celor mai vândute jocuri de console, în timp ce rivalii de la Microsoft, cu al lor Xbox 360, au ocupat doar două locuri.

1. **God of War III (PS3)** – 1,10 mil
2. **Pokemon SoulSilver (DS)** – 1,02 mil
3. **Final Fantasy XIII (PS3)** – 828 200
4. **Battlefield: Bad Company 2 (Xbox 360)** – 825 500
5. **Pokemon HeartGold (DS)** – 761 200
6. **Final Fantasy XIII (Xbox 360)** – 493 900
7. **New Super Mario Bros. Wii (Wii)** – 457 400
8. **Battlefield: Bad Company 2 (PS3)** – 451 200
9. **Wii Fit Plus (Wii)** – 429 600
10. **MLB 10: The Show (PS3)** – 349 200

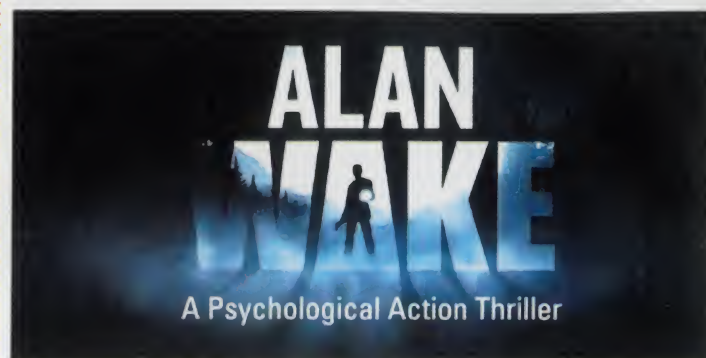
GEARS OF WAR 3



Așa cum ne așteptam, Microsoft și Epic Games au anunțat oficial că ne pregătesc ultimul episod al trilogiei Gears of War. Partea rea e că mai avem de așteptat aproape un an, pentru că jocul, realizat exclusiv pentru Xbox 360, va fi lansat în Europa pe data de 8 aprilie 2011. Ca de obicei, anunțul a venit însoțit de un trailer excelent (apropo, melodia se numește Heron Blue) și de câteva screenshot-uri.

ALAN WAKE E GOLD

În sfârșit, după o îndelungată așteptare, Alan Wake e gata. După cum vă amintiți, exclusivitatea Vista s-a transformat în exclusivitate Xbox, Remedy nu ne va oferi și o versiune pentru PC, deci trebuie să ne mulțumim doar cu cea pentru Xbox 360, care va sosi pe data de 14 mai (cu o săptămână mai devreme decât fusese anunțată inițial).



ASSASSIN'S CREED 2 ÎN CARTEA RECORDURILOR

Assassin's Creed 2 deține oficial Gamer's Edition Guinness World Record pentru jocul cu cele mai multe apariții pe coperta unei publicații.

Alain Corre, managing director EMEA, Ubisoft: „Assassin's Creed 2 este unul dintre cele mai iubite brand-uri ale noastre. Interesul la nivel mondial pentru acest brand și energia și creativitatea echipei noastre de presă au fost combinația câștigătoare. Ubisoft este mândru de această realizare.”

În perioada aprilie 2009 - aprilie 2010, Assassin's Creed 2 a prins coperta a 127 de publicații din 32 de țări, conform cercetărilor făcute. Să ne lăudăm și noi că am contribuit un pic? Neah, suntem prea modești.



STARCRAFT 2 – COLLECTOR'S EDITION

Bizzard a anunțat că, odată cu lansarea RTS-ului StarCraft 2: Wings of Liberty, va fi disponibilă și o ediție de colecție a jocului, care va costa în jur de 100 de dolari. Ediția standard va costa cu 40 de dolari mai puțin. De ce e așa scumpă ediția de colecție? Păi, în primul rând, pentru că vorbim de StarCraft 2 și, în al doilea rând, pentru că include o grămadă de bunătăți. Iată lista:

- The Art of StarCraft II: Wings of Liberty, album de 176 de pagini
- Un flash drive USB sub forma plăcuței de identificare a lui Jim Raynor, care conține primul Starcraft împreună cu expansion-ul Brood War
- Behind-the-scenes DVD care conține peste o oră de material video (interviuri cu producătorii, cinematic-uri și multe altele)
- Coloana sonoră oficială
- StarCraft comic book #0, prequel pentru serie
- Mini Thor, pet pentru World of Warcraft
- Conținut exclusiv battle.net (poze pentru profil, decals speciale pentru unitățile din joc și o versiune specială a unității Thor)



BATTLEFIELD 1943 – UN MILION DE UNITĂȚI VÂNDUTE

E A DICE a anunțat că Battlefield 1943, shooter-ul dedicat exclusiv modului de multiplayer, este primul joc care a atins cel mai repede cota de 1 milion de unități vândute prin Xbox LIVE Arcade.

Lansat anul trecut

în luna iulie doar pentru console, jocul va ajunge și pe PC-uri cât de curând, dar o dată exactă încă nu a fost dezvăluită. Acest lucru trebuia să se întâmple încă din septembrie 2009, dar producătorii l-au amânat pentru 2010 „pentru a se asigura că nu lipsesc caracteristicile și funcționalitățile pe care deținătorii de PC le așteaptă de la Battlefield”.



F.E.A.R.

F.E.A.R. 3 ANUNȚAT OFICIAL

Monolith și Warner Bros au confirmat că noul episod al seriei F.E.A.R. este în producție și va fi lansat în toamnă pentru PC, PS3 și Xbox 360. De data aceasta, FPS-ul nu va mai fi realizat de Monolith, ștabela fiind predată echipei Day 1 Studio, care s-a ocupat și de scenariul jocului în colaborare cu Steve Niles (30 Days of Night). Iar John Carpenter își va aduce contribuția la realizarea secvențelor cinematice din joc. Personajul principal va fi același Point Man, alături de care își va face apariția și Paxton Fettel, fratele său. Mulțumită modului „divergent co-op”, vom putea juca din perspectivă ambelor personaje.

X(COM)-FILES

Când 2K a achiziționat drepturile asupra francizei X-COM (care s-a blegit de tot când s-a încercat transformarea ei în orice altceva decât strategie pe turne), ne-am bucurat ca niște țânci că vom vedea un nou X-COM. N-a fost anunțat nimic oficial, desigur, dar eram siguri că studiourile 2K ne coc o surpriză de proporții. Surpriza a întârziat, după cum era de așteptat, dar și când a venit, ne-a pocnit drept în moalele capului mai puternic decât soarele torid al verii după o noapte cruntă de beție. Cu votcă. Se pare că va exista un nou XCOM (yeeeeeeeeeeeeeeeeee!!!), a fost anunțat oficial, studiourile 2K din Australia lucrează la el, dar va fi shootat... WHAT??? Da, conform comunicatului de presă (pe care nu-l reproduc aici, dar este plin de „re-imaginare”, „tensiune”, „first-person”), noul XCOM va fi un FPS jucat din perspectiva unui agent FBI, ceea ce mă face să cred că s-a dorit licența X-Files și, printr-o regretabilă eroare, s-a cumpărat X-COM. Departe de mine gândul de a fi dezamăgit de un joc despre care nu știu nimic încă, dar ca vechi fan care a văzut licența cum se stinge sub ochii săi în pași de shooter (Enforcer, un 3rd person shooter a fost o mizerie, iar Alliance, un FPS, a fost anulat), mi-e greu să nu ridic din sprânceană la auzul acestei vești și să nu mă tem că noul XCOM va fi suspect de asemănător vechiului Area51. Adică un shooter mediu cu extraterestri...

SE VOR LANSA

Lost Planet 2	PS3, X360	Capcom
Alan Wake	X360	Microsoft
Red Dead Redemption	PS3, X360	Rockstar Games
Alpha Protocol	PC, PS3, X360	SEGA
Prince of Persia: The Forgotten Sands	X360, PS3, Wii	Ubisoft

OFERTĂ LIMITATĂ

www.chip.ro/librarie

ABONEAZĂ-TE pe UN AN la revista preferată și ai:

CHIP DVD	CHIP CD	LEVEL	PC-Practic	FOTO VIDEO
150.0 lei 112.5 lei	96.0 lei 72.0 lei	180.0 lei 119.0 lei	96.0 lei 75.0 lei	120.0 lei 95.0 lei



CARTEA
LA CEL MAI MIC PREȚ

Oferta este valabilă în limita stocului disponibil.

www.chip.ro/librarie

OFERTĂ LIMITATĂ

ABONEAZĂ-TE pe UN AN la revista preferată și ai:

CHIP DVD	CHIP CD	LEVEL	PC-Practic	FOTO VIDEO
150.0 lei 112.5 lei	96.0 lei 72.0 lei	180.0 lei 119.0 lei	96.0 lei 75.0 lei	120.0 lei 95.0 lei



CARTEA
LA CEL MAI MIC PREȚ

NEMIRA
plăcerea lecturii

Oferta este valabilă în limita stocului disponibil.

VALOAREA PUNCTELOR MICROSOFT A SCĂZUT

XBOX
LIVE

Știți deja că, pentru a putea achiziționa ceva prin intermediul Xbox LIVE sau Games for Windows Live, aveți nevoie de așa-numitele Microsoft Points (MP). Iar aceste puncte reprezintă echivalentul unei sume de bani. Adică, un punct Microsoft valora 1,25 dolari. Și am zis valo-

ra, pentru că acum un MP costă mai puțin, cam 80 de cenți.

Valorile care se foloseau înainte erau următoarele:

500 MP – 6,25 dolari
1000 MP – 12,50 dolari

2000 MP – 25 dolari
5000 MP – 62,50 dolari
Cele noi sunt cele de mai jos:
400 MP – 4,99 dolari
800 MP – 9,99 dolari
1600 MP – 19,99 dolari
4000 MP – 49,99 dolari

EXPOZIȚIE

Fotografie 3D

În perioada 20 aprilie – 6 mai 2010, FOTO-VIDEO digital și Muzeul Național Cotroceni organizează expoziția de fotografie 3D „Povestea unui palat: Cotroceni” în colaborare cu fotograful Mihai Moiceanu. Triumful digitalului provoacă debateri ample legate de statutul fotografiei în forma sa clasică. Jocul gândirii, aspirația către perfecțiune vizuală și imaginația ne-au adus aproape de limitele privirii. Fotografia 3D nu este o noutate, ci are o istorie amplă, presărată cu nenumărate tentative și reușite. A fost marginalizată o bună perioadă de timp, din cauza accesului facil la fotogra-

fia 2D. Dar, în zilele noastre, prin prisma interesului stârnit de animația 3D, fotografia capătă o nouă dimensiune. Expoziția „Povestea unui palat: Cotroceni” vă aduce în prim-plan o serie de fotografii tridimensionale care subliniază caracterul unic și măreția ansamblului muzeal Cotroceni. De ce Muzeul Național Cotroceni? Pentru că este un simbol care reunește trei veacuri din istoria României noastre, pentru frumusețea și eleganța decorurilor care te înconjoară, pentru că, pășind pe holurile sale, respiri istorie și îți doarești mai mult.

Mihai Moiceanu a reușit să îmbine cu succes frumusețea detaliilor arhitecturale cu obiectivul aparatului foto digital și să vă aducă în fața ochilor perspective noi și emoții. Vernisajul a avut loc marți, 20 aprilie 2010, în cadrul Muzeului Național Cotroceni, iar expoziția este accesibilă publicului în perioada 21 aprilie – 6 mai 2010, urmând a fi reluată în Băneasa Shopping City, între 7-16 mai 2010. AME design – liderul de piață de necontestat în ceea ce privește calitatea imprimării de mari dimensiuni și mari rezoluții – este partenerul Expoziției de fotografie 3D

organizată de revista FOTO-VIDEO digital. AME design s-a ocupat de printarea tuturor fotografiilor 3D prezente în cadrul expoziției. În completarea acestui eveniment și ținând cont de interesul actual pentru 3D, revista FOTO-VIDEO digital vă oferă un amplu articol semnat Mihai Moiceanu, cu și despre fotografia 3D. Totodată, în premieră pe piața media din România, revista este însoțită de ochelari 3D, care vă vor ajuta în vizualizarea corectă a imaginilor tridimensionale.

INFO: <http://fotoworld.chip.ro>

Proiect special susținut de



LG prin tehnologia
Life's Good

**FULL
LED 3D**

OFERTĂ LIMITATĂ

ABONEAZĂ-TE pe UN AN la revista preferată și ai:

CHIP DVD 112.5 lei
CHIP CD 72.0 lei
LEVEL 119.0 lei
PC-Practic 75.0 lei
FOTO VIDEO 95.0 lei

**UN JOC
COMPLET**
LA CEL MAI MIC PREȚ



**JOCURI PENTRU TOATE GUSTURILE
ACUM LA PREȚURI EXCLUSIVE**

© 2009 Ubisoft Entertainment. Toate drepturile rezervate. Heroes of Might and Magic, Tom Clancy's, Splinter Cell, Rainbow Six, Silent Hunter, Brothers in Arms, Assassin's Creed, Ubisoft, Ubi.com și sigla Ubisoft sunt mărci comerciale ale Ubisoft Entertainment în SUA și/sau alte țări. Prince of Persia este marcă comercială a lui Jordan Mechner în SUA și/sau alte țări și este folosit de Ubisoft sub licență. Toate siglele reprezintă mărci comerciale ale detinatorilor lor și sunt folosite cu acordul lor.



Splatterhouse

I would die for you, beg and steal for you

GEN ACTION/ADVENTURE PRODUCĂTOR BOTTLECK ENT. DISTRIBUITOR NAMCO BANDAI LANSARE ÎN 2010 ONLINE SPLATTERHOUSEGAME.COM PLATFORME X360, PS3

Îl mai ții minte pe Judge Dred? Era un film cu Stallone. Avea un motor super meseriaș și un costum care nu i se potrivea deloc lui Rambo, dar care arăta spectaculos. Dacă stau să mă gândesc bine, filmul a fost unul dintre cele mai bune ale lui Sly. Ecranizarea filmului a fost făcută după o bandă desenată a unui dintre cei mai buni artiști ai genului, dar care, din nefericire, nu a avut foarte mult succes. Poate pentru că benzile lui desenate nu erau foarte bine realizate din punct de vedere grafic, dar aveau în spate povești mai mult decât bestiale.

Dacă vă plac benzile desenate și nu le gustați pe cele moderne, pline de japonezi, tamagochi și songoci,

încercați să puneți mâna pe ceva ce a ieșit de sub penelul lui Gordon Rennie. Merită.

Jocul despre care urmează să citiți nu este la prima sa iterație pe monitoare noastre. El a mai apărut o dată, dar foarte demult. A fost un hit în ceea ce se poate considera Evul Mediu al jocurilor pe calculator. Să tot fi trecut 22 de ani de atunci. Da, în 1988, Splatterhouse originalul a văzut pentru prima oară lumina verde a ecranelor monocrom de atunci. Dar iată că Bottleneck Entertainment scoate anul acesta o versiune pentru ecrane HD conectate la un Xbox 360 sau un PS3.



Să-i salvăm prietena!

La fel ca și în 1988, vom intra în pielea lui Rick Taylor, un student nu prea răsărit, mediocru în viața de zi cu zi, un inginer în formare, probabil apreciat mai

Mă cheamă Bidon și trag din trombon



mult pentru răgăiturile lui sonore după un butoi de bere de la trecerile din cămin decât pentru viitorul mai mult sau mai puțin luminos de care lumea era convinsă că va avea parte.

Cum se știe că adevărul eu iese la iveală doar în momente de răstrie, că doar când vin turcii lobagul dă baltagul jos din cui și se ia în piept cu boierul, așa și Rick își descoperă puterea interioară când dă cu nasul de greu. Doar că în cazul lui Rick nu este vorba despre o invazie musulmană, ci despre un eveniment mult mai monden. Jennifer, prietena lui, dispare în condiții dubioase după ce a intrat în West Mansion. Dacă ar fi fost Playboy Mansion, cred că Rick nu și-ar fi făcut prea multe probleme legate de destinul lui Jenny, poate chiar ar fi fost mulțumit căci ar fi avut o poveste interesantă de spus nepoților. Adică cine nu ar fi mândru dacă ar putea să se laude că a avut o relație cu un centerfold?

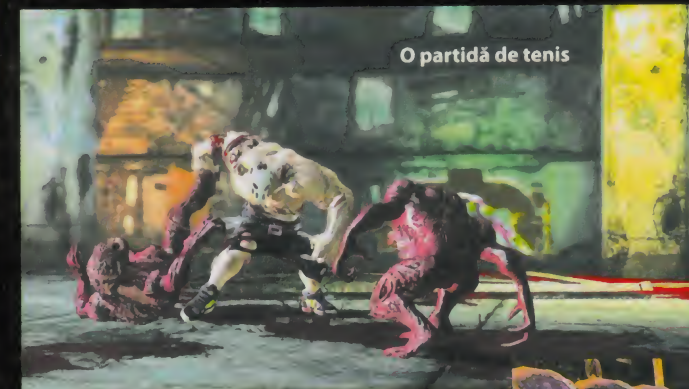
Nu este cazul, căci West Mansion nu este populată cu iepurași și un bătrân a cărui întreagă existență s-a învârtit în jurul acestor firave și sperioase animale, încercând să le ofere un mediu propice în care să coexiste în

Carrey, a avut o surpriză de proporții. S-a transformat într-un monstru care nu mai păstra mai nimic din personalitatea omului inițial. Nici nu îi plăcea să danseze și să agațe gagici la Coco Bongo. Nop. El se transformă într-un juggernaut de violență pură și distrugere. Descrierea nu este a mea, ci a producătorilor jocului, care laudă avatarul ca fiind un adevărat Hulk cu adidași de firmă.

Să nu credeți că faza cu adidașii de firmă este o poveste inventată de mine. Papucii purtați de Rick vor juca un rol foarte important în joc, fiind mai comizi ca cea mai purtată și iubită pereche de cipici de casă și mai periculoși ca un cuib de vipere. Pentru a ilustra și mai bine acest fapt, Globe International, o mare firmă de produse sportive, va scoate o serie limitată de pantofi pentru

skateri, asemănători cu cei din joc și care vor avea pe toate părțile vizibile logoul plin de sânge al jocului. Fain, nu?

Înapoi la Rick și prietenii săi. După subita sa transformare, Rick (sau ce a mai rămas din el) se pune pe curățenie în Mansion-ul bântuit de draci și în pur stil satanist începe să rupă tot în stânga și în dreap-



O partidă de tenis

pace cu oamenii, fără a avea nevoie de blănița lor protectoare pentru a supraviețui mediului ostil de afară. Nu, căci în West Mansion sunt decât monștri. Doar monștri din altă lume, al căror scop declarat este să pape tot ce le calcă pragul fără invitație scrisă.

Așa că Rick, disperat, intră la rândul său în acest Mansion, încercând să-și găsească Ileana Cosânzeana sa. La fel cum și Dante a coborât în infern după frumoasa sa Beatrice. Spre deosebire de Dante, Rick are parte de un ajutor de nădejde. De cum a intrat în Mansion, o mască de pe un perete, Masca Terorii, îl ademenește cu cuvinte suave și promisiuni deșarte despre puteri magice, doar-dar îl face să și-o pună pe față. Iar cum omul este slab în fața tentațiilor oculte, Rick nu are altceva mai bun de făcut decât să își așeze masca pe față. La fel ca Jim



Ficații la control!

Cadeee!

ta. Folosindu-se de puterea avatarului, Rick rupe membre și căpățâni cu care apoi va administra nana celor care stau în calea fericirii sale. Un action/adventure sălbatic, Splatterhouse promite un gameplay asemănător lui God of War sau Dante's Inferno, iar celor care vor spune că sunt sătui de acest gen de jocuri nu le pot spune decât %^@!& !%* @! #%\$^*, sunt mișto! Jocul nu se limitează doar la acțiune dementă și rupere de capete în continuu. Se pare că vom avea și momente de respiro în care Rick va trebui să rezolve puzzle-uri pentru a putea trece mai departe, iar povestea va avea parte de câteva întorsături neașteptate, ce ne vor ține pe vârfuri.

Mi s-a părut interesat modul în care vom putea determina nivelul de măciuceală pe care eroul îl va mai putea susține. Eliminând eterna bară de viață, acum vom putea observa halul în care personajul se află doar prin modul în care arată. În momentele în care a luat-o bine de tot pe cocoasă, Rick va arăta cu adevărat dezgustător, cu oase zdrobite, mațe pe afară, vene secționate și chiar organe interne ce vor ajunge să fie externe. În astfel de momente, Rick va trebui să sugă și mai mult din puterea drăcească oferită de mască pentru a se reface. Readucerea sa la normal o vom putea vedea în timp real, cu organe, oase și mușchi refăcându-se în fața noastră într-un ritm destul de alert.

Deși pot spune că sunt cam sătul de acest gen de jocuri, parcă Splatterhouse a reușit să mă atragă cumva în mrejele sale, mai ales că imaginile pe care le avem la dispoziție arată foarte interesant. Sper doar ca povestea să fie într-adevăr bună, căci nu vreau doar sânge. Heh, încerc să mă mint singur. Dacă are sânge, îl cumpăr. SÂNGE!

Konlec



Studiu de caz: Pirateria

Din start vreau să precizez că rândurile de mai jos nu se vor a fi nici pro, nici contra pirateriei, nu veți găsi aici nici muștrări și nici lecții de viață. În schimb, voi încerca să prezint atât realitățile, cât și câteva din consecințele dezvoltate de acest fenomen plecând de la exemple reale și, sper eu, interesante. Realități privite mai mult prin prisma omului Nicolae Marin și mai puțin prin cea a redactorului ncv, postură care în mod normal vine cu unele condiționări legate de acest subiect, dacă nu neapărat contrac-

tuale, măcar etice.

Deși nu-mi place să-mi fac singur statuie, am decis că e totuși necesar, mai mult pentru a da putere ideilor expuse, să... „dau puțin din casă”: obligat de un... ghinion să renunț la facultate și să mă apuc de muncă (pentru a nu ajunge în stradă), am reușit, după mai multe încercări penibile și frustrante, să mă angajez în cadrul unei companii IT. Aici am trecut vijelios prin posturile de vânzător, șef de magazin, product manager și regional manager și m-am stabilizat de mai bine de cinci ani de zile ca manager de achiziții.

Sociolog pasionat (și licențiat mai nou, ura și la gară, că nu mi-a folosit la nimic până acum), am ajuns să privesc și să înțeleg la un alt nivel pirateri.

Bineînțeles, până acum trei luni de zile, de când tot investesc în acest special și aștept să prindă destul impuls pentru a valora ceva, studiul meu asupra pirateriei nu a fost unul deilberat. M-am lovit însă de aproape toate formele ei și am „privit-o” și prin ochii copilului de 5-6 ani, care de-abia descoperea DC++-ul, dar și prin acțiunile, preconcepțiile și vorbele de duh ale patronilor firmelor de distribuție (IT) existente la noi. Ba chiar, printre

gânduri, am ajuns să conștientizez foarte bine că fără puțin ajutor pirateresc mi-ar fi fost imposibil să devin „cetățeanul model” de acum. Un aspect care de-abia așteptă și el să se dezvolte.

Raționamente

Ideea articolului a prins aripi în momentul în care o cunoștință mi-a pus o întrebare de baraj: „Ai observat cum scriu unii la finalul fișierelor .nfo: „Dacă v-a plăcut acest joc, vă rugăm cumpărați-l?” Nu îți par cam... demagogi?” După ce am clipit de câteva ori, parcă pentru a-i lăsa timp creierului să cuprindă toate implicațiile din spațiile unei astfel de întrebări, i-am răspuns: „Nu neapărat, dacă nimeni nu ar cumpăra, n-ar mai exista nici jocuri, nici pirati.” A fost rândul ei să coboare un pic privirea întru reevaluare: „Ce tare... nu m-am gândit niciodată așa.”

Am realizat atunci, imediat după ce am reușit să pun stavilă minții bezmetice care lucra ramificațiile date, că noi, cei care mai și citim despre ce înseamnă această industrie, suferim un pic de sindromul curții regale. Am ajuns să apreciem foarte bine ce înseamnă pirateria, care sunt efectele ei și poziția corectă de adoptat, dar uităm de cele mai multe ori, mai ales dacă ne înconjurăm de oameni ca noi, că suntem puțini.

Într-un exces de zel, am pus mâna pe telefon și mi-am sunat acei câțiva prieteni cărora le place joaca, dar nu citesc review-uri, nu-i interesează cât a vândut jocul x și cu atât mai puțin încotro se îndreaptă jocurile în general. Mă mai întreabă din când în când dacă y este OK sau ce a mai apărut nou în cadrul genului care le face cu ochiul (de obicei: sportive - fotbal, shooter-e și action), dar cam atât.

După momentul de liniște un pic tâmp, dar normal, venit după o întrebare de acest calibr: „De ce crezi că spun cei care piratează să cumperi jocul dacă ți-a plăcut?”; unii ori au dat-o la întors, neînțelegând ce Dumnezeu voiam de la ei, ori au încercat, probabil ghicind că e un fel de chestionar care-mi folosește la muncă, să răspundă cât mai academic. Răspunsurile în sine au fost interesante ca exercițiu sociologic (unele paranoice, altele răutăcioase, câteva complexe cu accente conspirative), dar în general departe de cel pe care-l doream eu. Realizez foarte bine că răspunsul „meu” nu acoperă tot adevărul și că mulți dintre acești pirati fac aceste „declarații” și din... superioritate sau invers, din nevoia de a-și mai ușura povara, însă faptul că niciunul dintre cei întrebați nu s-a gândit direct la acest răspuns subliniază un lucru grav: lipsa de... „educație”.

În momentul în care am trasat regulile acestui articol, îmi pusesem în minte să nu dau (nici) directive. O dată pentru că e un pic anormal (sau poate din contră) ca acestea să vină din partea cuiva care a fost aproape toată viața înconjurat de piraterie și a doua oară pentru că nu sunt vreun expert, iar pe acest palier adevărurile sunt atât de... dificile încât, oricât de bine intenționat ai fi, ai toate șansele să greșești. În acest loc al specialului consider însă că e necesară și o astfel de „scăpare”:

Poate că, în loc de acele clipuri răzlete de genul „pirateri e un furt” care au ajuns să aibă aceeași valoare în mintea oamenilor, și mai ales a românilor, ca cele cu „pentru o viață sănătoasă...”, ar fi mai bine să fim bom-

bardați cu altele, mai documentate, sub formă de știre, de genul: „Deși a fost un joc aclamat de critici, la care au muncit peste 50 de oameni timp de doi ani, firma producătoare x și-a închis porțile la scurt timp după lansare din cauza vânzărilor modeste de doar 50 de mii de copii. Situația este cu atât mai dezamăgitoare cu cât TorrentFreak arată că titlul a fost download-at de peste 500 de mii de ori numai de pe site-urile de torrente indextate.” — (poate) un moment de respiro urmat de un mesaj pe fundal negru — „Dacă vă plac jocurile noastre, vă rugăm cumpărați-le!”

Cele mai download-ate jocuri din 2009

Game Downloads on BitTorrent in 2009
as of December 27, 2009

#	game	downloads	released
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	(4,100,000)	(Nov. 2009)
2	The Sims 3	(3,200,000)	(June 2009)
3	Prototype	(2,350,000)	(June 2009)
4	Need for Speed Shift	(2,100,000)	(Sept. 2009)
5	Street Fighter IV	(1,850,000)	(July 2009)

Xbox 360 Game Downloads on BitTorrent in 2009
as of December 27, 2009

#	game	downloads	released
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	(970,000)	(Nov. 2009)
2	Street Fighter IV	(840,000)	(July 2009)
3	Prototype	(810,000)	(Feb. 2009)
4	Dirt 2	(790,000)	(Sept. 2009)
5	UFC 2009 Undisputed	(720,000)	(Mar. 2009)

Wii Game Downloads on BitTorrent in 2009
as of December 27, 2009

#	game	downloads	released
1	New Super Mario Bros.	(1,150,000)	(Nov. 2009)
2	Punch-Out!!	(950,000)	(May 2009)
3	Wii Sports Resort	(920,000)	(July 2009)
4	The House of the Dead: Overkill	(840,000)	(Feb. 2009)
5	Mario Power Tennis	(830,000)	(Mar. 2009)

Chiar dacă realitățile sunt mult mai complexe și e mult de discutat pe lângă subiectul faliment, în speță costuri, câștiguri, publicitate, preț (management), e mai ușor și mai benefic, spun eu, mai ales pe termen lung, să câștigi războiul sau măcar părți din el, prin educarea și câștigarea respectului utilizatorului, decât prin amenințarea lui.

Să lăsăm puțin jocurile: câți dintre voi conștientizează că aproape la fiecare melodie, film, serial, carte download-ate, sunteți în ilegalitate? Probabil nu mulți. Vă gândiți vreodată: „dacă o să am bani, o să-mi cumpăr asta din respect pentru cei care au muncit?”. Probabil că da, din moment ce citiți LEVEL, dar nu numai, v-ați auto-educat și deja vreți și înțelegeți mai mult. Câți însă dintre copiii generației 6-14 ani gândesc așa? Cred că foarte puțini. Nu ar fi mai benefice niște filmele „din spatele scenei” care să le deschidă ochii și să le câștige respectul? Poate în timp iese și România din rahat și mulți dintre ei vor avea destui bani să dea pe un joc, film, album, iar acest tip de educație le va „impune”, convenabil și doar subliminal, o achiziție corectă.

Mai mult, mesajele amenințătoare, mai ales într-o societate habarnistă și miseripistă, pot avea chiar un efect invers decât cel dorit, cu atât mai mult cu cât amenințările descrise acolo (amenzi, pușcărie) întârzie să apară sau, într-o țară săracă cum e a noastră, probabil nu vor apărea niciodată. E foarte greu să arestezi sau să amendezi o persoană fizică din cauza pirateriei domesti-

ce. Și nu mă refer aici la logistică, ci mai mult la urmările sociale. Țara noastră (dar nu numai) are probleme vizibile, mult mai grave, plecând de la corupție și până la droguri, probleme subliniate chiar de doamnele care au ajuns să prefere să-și lase copiii în fața calculatorului decât să-i trimită să înjure pe afară (sau mai rău). Apoi, o mamă care își vede puii atacați, în afara faptului că devine un animal feroce, mai întoarce (cu ușurință) și 100 de oameni împotriva ta, chit că ai dreptate, chit că nu, iar poliția, ca instituție, lovită și așa de o continuă scădere de încredere din partea populației, ar avea mult mai mult de suferit în urma unor astfel de mișcări, decât în urma inactivității aparente pe celelalte fronturi. Nu mai vorbesc că în acest caz ar exista și o anumită demagogie din partea celor care inițiază acțiunile, din moment ce mulți dintre ei ar putea fi închiși sau amendați pentru același lucru. Să recunoaștem, când vine vorba de piraterie, cel puțin 90% dintre românii care au acces la mediul IT păcătuiesc. Puneți aici sisteme de operare, filme, seriale, programe TV, muzică, jocuri, reviste, cărți și aplicații.

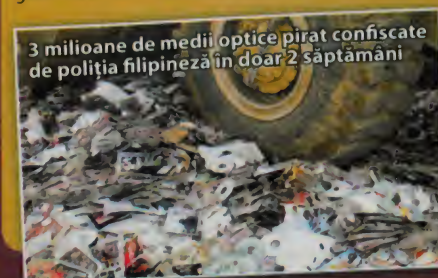
Am câteva cunoștințe care s-au ales cu dosar penal și amenzi ușurătoare în momentul în care afacerea lor de distribuție piratească a luat amploare, dar asta e cu totul altă mănăcare de pește. Probabil există și câteva cazuri răzlete de amenzi sau „hărțuire” a persoanelor „normale”, dar aceste cazuri presupun că apar doar în momentul în care acea persoană a călcat pe cineva pe

România, a patra țară din lume ca viteză de download

Printr-un complex concurs de împrejurări, România a ajuns să aibă, la nivel de consumator, al patrulea cel mai rapid internet din lume. Nu numai asta, dar din cauza concurenței acerbe, avem și unele dintre cele mai mici tarife din lume, fără limită de download și upload. Om fi noi în spatele Japoniei în acest domeniu, ha ha, dar ne putem mândri cu tarife chiar și de 100 de ori mai mici decât ale lor.

Această... anomalie a avut un impact major asupra pirateriei autohtone. În primul rând, aproape a eradicat intermediarii (tarabele cu CD-uri, comis-voiajorii etc.) și a adus pirateri direct în casele noastre. Pe lângă faptul că totul este acum mult mai complicat pentru autoritățile care ar trebui să combată acest fenomen, oamenii au ajuns, datorită timpului scurt în care pot download-a orice, să nici nu mai realizeze că ce fac este ilegal.

Nu de puține ori m-am enervat pur și simplu privind copii cu câte 10-20 de jocuri instalate, de care-și băteau joc, acum deschideau unul, acum înjurau, acum deschideau altul, fără o noimă, în căutarea unei satisfacții instant din care nici măcar nu înțelegeau ceva. Un rău adus de prea mult bine, presupun.



coadă sau nu a putut fi acuzată de altceva (sper că după acest special să nu devin una dintre ele).

Pirateria, o binecuvântare

Ca mai toate fenomenele sociale de amploare, pirateria nu ar fi putut supraviețui dacă nu ar fi venit și cu beneficii, surprinzătoare, dar nu mai puțin importante. Încă de mici, vrăjiți de această lume a calculatoarelor, copiii încep să învețe „PC”, dar și engleză, inițial fără să conștientizeze clar sensul cuvintelor apăsate, dar, prin asocieri și ajutăți de interfețele din ce în ce mai prietenoase și asemănătoare, ajung destul de rapid să se descurce în această nouă lume. De aici și până la un peer-to-peer (DC++; BitTorrent) nu mai e cale atât de lungă, mai ales că, odată ajunși la școală, mai descoperă încă 10-20 de copii care se bucură și râvnesc la aceleași lucruri. Pirateria vine ca un lucru natural care-i deschide copilului accesul către aplicații (jocuri, programe) din ce în ce mai complexe și în scurt timp aceștia ajung să-și depășească părinții, mândri – și de ce nu, în abilități computeristice. Pe lângă beneficiile logice ca deprinderea limbii engleze și utilizarea calculatorului (dar nu numai a lui), competențe devenite obligatorii în societatea modernă, odată cu PC-ul, dar și cu pirateria, copilul își mai dezvoltă și alte abilități: orientarea în spațiu, într-un shooter, gândirea logică, strategică, într-o strategie și așa mai departe. Nu mai citesc la fel de multe cărți ca înainte, dar imediat ce încep să simtă gustul filmelor ajung, poate, să citească la fel de mult (datorită subtitrărilor), ba chiar să învețe și mai bine limba engleză sau spaniolă-portugheză, dacă le plac telenovelele. E adevărat, nu e miere peste tot, internetul e plin de pornografie (și poate acesta e cel mai mic rău), iar această poartă către orice fel de informație poate și dăuna. Faptul că ajung să petreacă mult timp în fața calculatorului, de multe ori chiar în detrimentul îndatoririlor școlare, este și el un lucru de condamnat, dar nu despre asta discutăm aici.

În scurt timp, câțiva dintre acești copii atomici

(printre care cred că ne regăsim și noi, cititorii/redactorii LEVEL) ajung să se și specializeze. Chit că le place să deseneze și încearcă ceva mai mult decât un Paint, chit că le place fotografia și pornesc un Photoshop sau programarea, designul, matematicile etc., au la îndemână programe de mii de euro, profesionale, cu care învață o meserie, din plăcere. Nu mai e așa de rar să fii pus în dificultate de un copil dezghețat de doar 14 ani, ajutat de o cultură decentă dată de filme, internet și de un bagaj serios de cunoștințe informatice.

Mii de profesioniști IT pleacă încontinuu din țară, alte mii sunt încă aici. Alții sunt pe vine. Dar majoritatea au ajuns unde sunt, ne place sau nu, (și) datorită pirateriei.

Paradox

Această obișnuință a copiilor/adolescenților/oamenilor (din întreaga lume) cu o anumită aplicație produce un adevărat paradox în lumea firmelor producătoare de soft. Aceștia au ajuns să ducă o luptă aprigă împotriva pirateriei, dar doar pe palierul - persoane juridice (al firmelor), adică exact acolo unde încep să curgă banii. Se întâmplă așa din raționamente simple, deși niciodată declarate public: taie acum accesul tinerilor la o anumită aplicație, nu contează cum, cu un soft greu de piratat sau cu ajutorul organelor abilitate, și în câțiva ani vei avea de suferit. E clar că nimeni nu le va cumpăra acestor copii softuri de mii de dolari/euro, dar și mai clar este că, dacă nu le dai acces, aceștia ori vor găsi altceva de făcut ori vor veni cu o rezolvare simplă la „problemele” lor, programele freeware.

Cum acești copii sunt chiar următorii profesioniști IT, e ca și

cum ți-ai bate cuie în talpă dacă i-ai lăsa să învețe soluții mai greoaie, dar gratuite, pentru că în mare parte o să depinză de alegerile lor când vor ajunge angajați, poate ca ingineri IT, designeri, programatori sau chiar patroni (cel mai rău caz) în cadrul unei firme. Presați din ce în ce mai mult și de concurență, care a ajuns să pună la dispoziția oricui aplicații gratuite din ce în ce mai potente, majoritatea firmelor de calibrul închid ochii la acest tip de piraterie (multe s-au adaptat prin sintagma „Free for non-commercial use”) și preferă să ducă această luptă acolo unde știu sigur că e o pâine de mâncat.

Niciunul dintre giganzii zilelor noastre nu înțelege acest fenomen mai bine decât Microsoft: dacă trimiți organele abilitate în calea persoanelor fizice și, credeți-mă, Microsoft are puterea să facă asta, pe lângă valul de ură stârnit, te poți trezi că oamenii încep să descopere că un Linux nu mai e un drac așa mare - nu mai spun că Google, o companie iubită de foarte multă lume, dar și foarte puternică, le suflă în ceafă cu un nou sistem de operare - iar suita Office (Word, Excel, PowerPoint etc.), pe care foarte multă lume o crede inclusă în sistemul de operare (dar de fapt ea costă în varianta ei profesională, folosită de majoritatea firmelor, și de cinci ori cât un Windows) și cu care suntem atât de deprinși, va fi înlocuită și mai rapid cu Open Office sau cu Google Docs.

This copy of Windows is not genuine



This copy of Windows is not genuine and you have not yet resolved this issue. This computer is no longer eligible to receive select security upgrades from Microsoft.

To protect your copy of Windows, you must click Get Genuine now.

Mesajul care-a speriat pre mulți

Get Genuine

Wait...2

Bineînțeles că nu totul este alb sau negru, o simplă avertizare din partea sistemului că al fost descoperit și că aceasta nu este o versiune de Windows originală e suficientă să sperie pe mulți. De fapt Microsoft ar putea să-ți blocheze automat sistemul de operare de fiecare dată când îl instalezi, dar nu acesta este interesul. O altă cale de atac mai este și cea a respectului, de care am tot vorbit mai sus, îi înjurăm în fiecare zi, ca și cum ar face parte din familie, dar jos pălăria în fața miilor de oameni care muncesc pe rupte pentru a dezvolta și întreține acest sistem de operare.

Pare o luptă imposibil de câștigat, mai ales într-o țară săracă, dar Windows-ul mai are un atu. Un atu ajutat tot de piraterie. Alt paradox. Deține un monopol aproape total asupra jocurilor destinate platformei PC, pentru că de fapt 99% din titluri nu funcționează decât sub Windows.

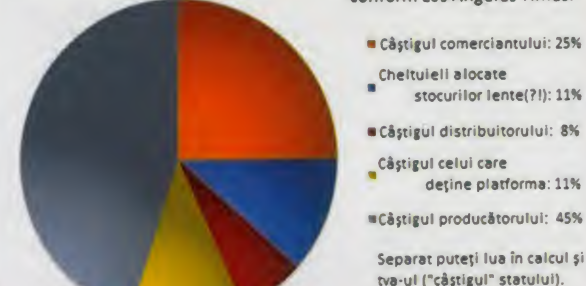
Și-atunci de ce mă rog nu încearcă Microsoft să ajute exact această piață a jocurilor de PC și îi tot dă ghes cu Xbox-ul? Pentru că monopolul lor pe această piață e (momentan) unul imbatabil, iar jocurile de PC (pirat sau nu) în niciun caz nu vor dispărea. Faptul că lu-

mea se joacă și se tot joacă nu este pentru el în acest moment decât un bonus care le întărește rândurile utilizatorilor, utilizatori care (mă repet) vor dori Windows și la locul de muncă, adică exact acolo de unde vin banii grei. Acolo unde cu timpul ajungi să vinzi mult mai mult decât un sistem de operare și anume servere și aplicații dedicate care vin de obicei la prețuri astronomice.

Din acest punct de vedere, al pieței de jocuri PC, în afara cazurilor rare în care sunt făcute de companii subsidiare, Microsoft este un uriaș adormit. Prins într-o dilemă care nu pare să aibă rezolvare. Așteptați-vă în schimb la o luptă demențială în momentul în care uriașul va simți că celelalte sisteme de operare mișcă prea mult în încercarea lor de a atrage (și) de partea lor companiile de jocuri. Cea mai recentă astfel de mișcare „Steam-Mac” este în plină desfășurare.

Piață consolică, în schimb, este în continuă dezvoltare și ar fi fost o greșală dacă nu ar fi abordat-o în forță, cu atât mai mult cu cât, pentru fiecare joc vândut pe platformele Xbox, Microsoft câștigă cotă parte din valoarea lor. Undeva la 11%. Acesta este și motivul pentru care jocurile de consolă sunt de obicei mai scumpe.

Cum se împart banii obținuți din vânzarea unui joc retail, conform Los Angeles Times.



Computând cele de mai sus și completând cu faptul că pe console pirateria este (încă) scăzută (sau deloc, în cazul PS3-ului), plus veniturile din accesorii, abonamente și publicitate online, devine destul de clar de ce Microsoft împinge cu toate motoarele în această direcție.

Teoria conspirației

Întâmplarea de mai jos dezvoltă o teorie a conspirației cu implicații atât de serioase încât devine de necrezut, țin însă să o prezint oricum pentru a integra (într-o manieră plăcută citirii) câteva idei și câteva efecte interesante dezvoltate de piraterie.

Acum câteva luni, am primit un telefon „disperat” de la unul dintre șefii firmelor cu care colaborez de obicei. Acesta mă ruga să-i dau un contact care să-l ajute să-și întreprindă Xbox-ul 360 lovit de deja arhicunoscuta lor boală, Red Ring of Dead (o eroare provocată în cele mai multe cazuri de supraîncălzirea componentelor). Inițial am încercat o soluționare mai... diplomată și i-am recomandat pe cineva chiar de la Microsoft, dar mi-a răspuns că a vorbit deja și durează prea mult (consola ieșise și din garanție), îl omoară copilul, are nevoie de o soluție rapidă. Dând din colț în colț, am aflat că meseriașul (la propriu) care modifică console face fără probleme și service-recondiționare, iar pentru o sumă mică îți repune scula pe picioare. Zis și făcut, știam că persoana e de încredere, așa că am recomandat fără teamă.

Văzut acolo, domnul de mai sus a decis să facă și modificarea, că tot s-a lovit de atâtea ori de cereri imposibile (piața de distribuție a jocurilor la noi este... așa cum o știm). Surpriză însă, meșterul a încercat tot ce a putut peste noapte, dar nu a reușit modificarea (de fapt rescrierea - în cazul Xbox 360 - a firmware-ului unității optice, care îi spune apoi sistemului că toate DVD-urile sunt originale), subliniind că e prima consolă Xbox 360 din miile trecute prin mâinile lui

care nu s-a lăsat păcălită...

Curios din fire, am început să caut explicații. Ce model este, când, de unde l-a cumpărat? Și am descoperit că-l primise cadou de la Microsoft înainte de (sau odată cu) lansarea oficială (!?).

Fac o paranteză, legislația în majoritatea țărilor (și în România) îți permite modificarea în orice formă (atât timp cât nu pui în pericol siguranța oamenilor) a oricărui aparat electrocasnic, electronic etc. pe care-l deții. Astfel, chiar dacă e clar pentru ce îți modifichi consola, în ilegalitate nu intri decât în momentul în care ai achiziționat (împrumutat, whatever) sau download-at o copie ilegală a unui joc.

Să revenim. Acum, dacă ești sănătos la cap, te poți gândi că pur și simplu Microsoft a folosit o unitate optimă diferită în aceste pre-modele și meseriașul nu a avut „update-ul” potrivit. Dacă nu ești însă sănătos la cap, te gândești că pur și simplu Microsoft a decis să lase o breșă pirateriei. Dar de ce?!!

Nu știu dacă vă amintiți, dar Microsoft a făcut eforturi substanțiale să lanseze noua generație de console cu cât mai mult timp înaintea lui Sony. O mișcare demențială care le-a dat oportunitatea să acapareze foarte mult din piața de entuziaști. Problema era însă că un mare număr dintre acești entuziaști (majoritatea din țările sărace) și mulți dintre forumiști, blogări etc. adică

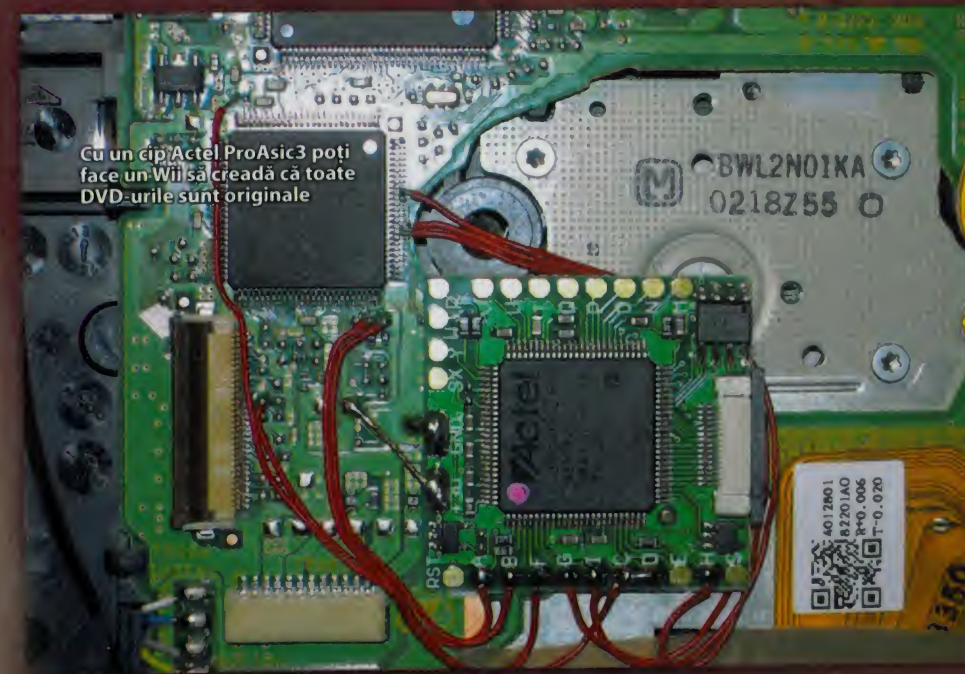
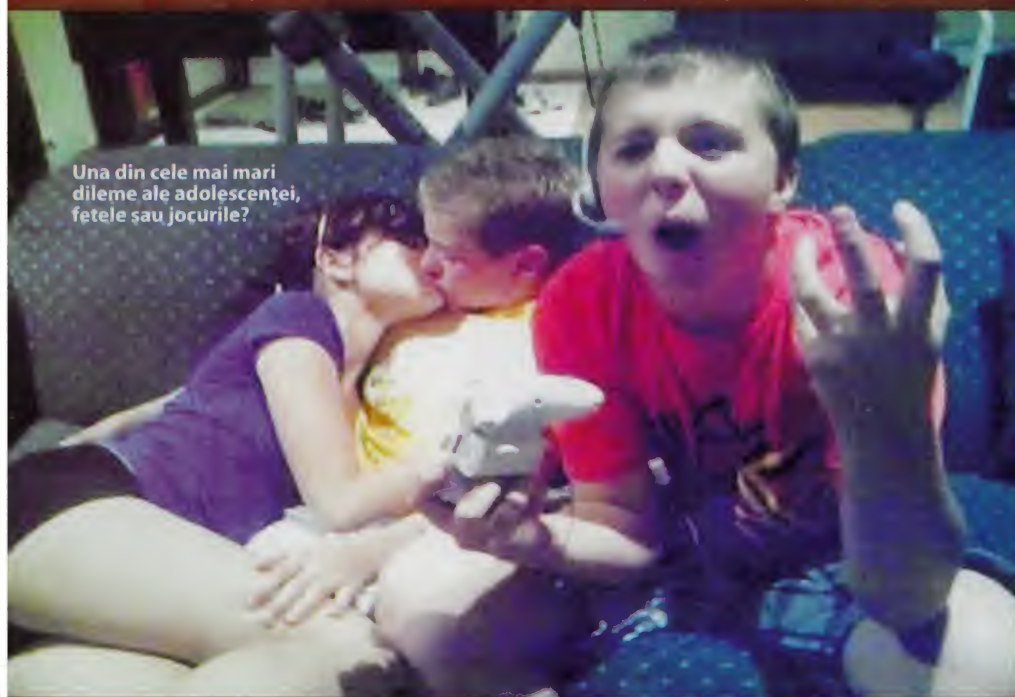
Nintendo, piratu' și dolarii

Compania Nintendo a ales un alt drum pentru a combate pirateria, a început să-i urmărească pe cei care lansează primii pe site-urile de torrenti jocurile pirat. Așa se face că, în noiembrie 2009, utilizând „tehnologii judiciare sofisticate” au reușit să ajungă la una din surse. James Burt, un australian care a aruncat primul în vâltoarea torrentilor (spun cei de la Nintendo) jocul New Super Mario Bros. Wii.

Acesta a făcut până la urmă o înțelegere cu Nintendo, în afara curții de judecată, cu obligația, bineînțeles, de a nu da detalii, contra sumei de 1,3 milioane de dolari. Un armistițiu, după părerea mea, de ochii lumii, singura obligație reală a lui Burt urmând a fi să se lase târât în mocirlă și arătat cu degetul de către presa australiană.

Dacă mai era cineva în Australia care nu știa că jocurile de pe Wii se pot pirata, acum clar nu mai este... dar... încă o victorie pentru Nintendo.

Una din cele mai mari dileme ale adolescenței, fetele sau jocurile?



Cu un cip Actel ProASIC3 poți face un Wii să creadă că toate DVD-urile sunt originale



PlayStation-ul Portabil, consola care aproape a murit din cauza pirateriei excesive

Ca o ironie, Modern Warfare 2 a pierdut lupta modernă împotriva pirateriei, devenind rapid cel mai download-at joc din 2009

exact
cei care for-
mează curente de
opinie, erau și cei care pirateau de
zor consolele anterioare. E foarte greu să crezi
într-o astfel de afirmație, numai și pentru faptul că
Microsoft vindea inițial consola în pierdere (costul de
producție era mai mare decât costul de raft), iar rata
mare de defectare (probabil cea mai mare dintre toate
consolele existente) nu-i ajuta deloc. Dar dacă au decis
că generația asta e rândul lor să câștige lupta, orice-ar
fi? Beneficiile pe termen lung sunt imense. Da, lumea
mai și piratează, dar cei care piratează nu îți stresează de
obicei oamenii de la suport în cazul în care consola se
strică, de obicei nu o trimit în service, iar majoritatea vor
cumpăra și accesorii: controller-e, HDD-uri, cabluri pro-
prietare, poate și un abonament la serviciul online, lu-
cruri din care vin bani grei de tot. În timp, prețul produc-
ției va scădea sub cel de vânzare, iar la sfârșit, când vor
trage linie, vor avea într-un buzunar mult mai mulți utili-
zatori decât concurența, majoritatea mulțumiți, iar în ce-
lălalt buzunar majoritatea producătorilor de jocuri, cât
se poate de mulțumiți și ei.

Interesant este că Microsoft și-a păstrat câteva
porțite pentru a sugruma, la nevoie, pirateria, cât să sca-
pe de presiunea producătorilor. Presiune posibilă pentru
că rivalul Sony, care și-a furat-o rău de tot cu PSP-ul, o
platformă adusă în pragul falimentului de pirateria exa-
gerată, a aruncat în piață un sistem, pe care, cel puțin
până acum, nu există astfel de înțelețnici (PS3-ul). Așa
se face că la scurt timp după ce a început să câștige bani
din vânzarea propriu-zisă a consolei, Microsoft a blocat
până la un milion de Xbox-uri 360 care rulau jocuri pira-
tate online (am spus că nu mă lău de nimeni, dar cât tu-

peu trebuie să ai să faci pira-
terie chiar și pe serverele
online dedicate?). Iar prin blo-
cat nu mă refer doar la conturi
sau la accesul pe acele servere,
au blocat parcă printr-un simplu
trosnet de degete toată partea
hardware a consolei care se conecta
la internet.

Nu mai trebuie să spun că în următoarele
săptămâni vânzările au crescut simțitor, așa cum
probabil s-a întâmplat și cu jocurile butonate online.

Până una alta, Microsoft (dar nu numai) poate
gândi chiar mai sec de atât (oare?). E OK să vinzi doar
bogaților sau mai bine dai o șansă și celor săraci, care
poate vor pirata 90% din jocuri, dar aceste jocuri vor
avea suflu, putere, oamenii vor deveni loiali, iar pe viitor,
cine știe, poate se vor deștepta sau, și mai bine, o să-i
constrângem să devină mai deștepți. Sau invers. Câți
dintre cei un milion de oameni care au piratat jocul x l-ar
cumpăra dacă acesta nu ar putea fi piratat? Doar cinci-
zeci de mii? Ne permitem această pierdere.
Oricum noi vindem constant mai mult decât celelalte
platforme când vine vorba de titluri comune.

Repercusiuni

Prin contrast cu marile companii producătoare de
software sau, și mai bine, cele producătoare de hardwa-
re, producătorii de jocuri, muzică, film au la prima vede-
re numai de pierdut din piraterie. Acesta este și motivul
pentru care strigătele, dar și acțiunile lor sunt de cele
mai multe ori mult mai dure/disperate.

Cred că deja știți cu toții ce a făcut Ubi Soft pentru
a-și proteja jocurile. Rămâne de văzut și dacă va avea
de câștigat în urma acestei mișcări sau dacă totul se va
întoarce împotriva lor. Inițial majoritatea celor care
urăsc sistemele de protecție, printre care, sunt convins,
erau și mulți demagogi, au urlat ca din gură de șarpe că
de fapt cumpărătorii cinstiți vor avea de suferit, obligați
fiind să aibă o conexiune stabilă la internet pentru a se
putea juca, în timp ce piratii vor rula nestingheriți titlu-
rile. Dacă s-ar fi întâmplat așa, probabil că totul ar fi fost
un fiasco, iar Assassin's Creed 2, dar și Silent Hunter 5 ar
fi avut vânzări pe PC, cum am mai auzit de atâtea zeci
de ori, de-za-mă-gi-toare. Iată însă că au trecut deja
luni și aceste titluri (din ce știu eu) nu au fost piratate
decât parțial, poți accesa universul lor, dar nu primești



(nefiind conectat la servere) niciun fel de misiuni. Jocul
piratat devine astfel, ironia sortii, un demo. Sincer, după
părerea mea, singurul păcat al lui Ubi în toată afacerea
asta este că nu a acordat prezumția de nevinovăție ce-
lor care sunt interesați de jocurile lor și poate faptul că
le mai pică, așa cum e și normal, serverele din când în
când, dar, cine mai e sfânt într-o astfel de lume.

Electronic Arts abordează de ceva timp puțin dife-
rit problema, ei aruncă pe torenți jocuri incomplete,
păstrând pe site-urile lor, sub cheie, restul de fișiere.
După care mai construiesc și câteva add-on-uri apeti-
sante. Cel mai cunoscut astfel de joc este Sims care,
deși poate fi piratat în totalitate, devine cu timpul prea
complicat de modificat pentru utilizatorul normal, ma-
joritatea consumatorilor ajungând să cumpere
originalul.

O altă abordare și poate cea mai răspândită în
acest moment este construirea jocurilor în jurul unui
multiplayer online, posibil doar pe servere dedicate care
verifică mereu „integritatea” celor care se folosesc de ele.

Disclaimer

Tot ce am scris mai sus încearcă să dea o noimă cât
de cât logică și structurată acestui amalgam de fenome-
ne, acțiuni și reacțiuni dezvoltate în jurul a ceea ce noi
numim piraterie. Sunt convins că am uitat să atrag aten-
ția asupra multor fațete ale acestui fenomen, la fel cum
în multe locuri probabil am avut o viziune oarecum ob-
tuză asupra evenimentelor.

Dacă aveți adăugiri, contre, ipoteze, rezolvări, înju-
rături etc., vă aștept „oricând” pe forumul revistei: forum.
level.ro în secțiunea Revista, unde putem discuta pe larg
tot ce doriți legat de acest subiect.

ncv

www.level.ro

grand theft auto

Episodes From Liberty City

NOW FOR THE PLAYSTATION®3 AND PC

APRIL 16, 2010

www.rockstargames.com/episodesfromlibertycity



© 2006-2010 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Grand Theft Auto, Episodes from Liberty City, the R logo, the Grand Theft Auto logo and the Episodes from Liberty City logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. "B", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

Console Banned

This console has been banned for violations of the Terms of Use. To protect the Xbox LIVE service and its members, Microsoft does not provide details about console bans. There is no recourse for Terms of Use violations.

Microsoft luptă împotriva pirateriei
blocând online-ul consolelor pirat

Cancel

Select Back



Industria de jocuri și rolurile din cadrul ei

Partea a III-a

Începuturile industriei cinematografice au fost teribile de „tăcute”. Primele filme, create la începutul anilor 1920, erau producții mute, fără dialoguri sau orice fel de sunete sincronizate cu acțiunea din film. Din fericire, acest neajuns a fost rezolvat repede, dar dacă ai văzut vreodată un astfel de film sau pur și simplu ai încercat să te uiți la televizor fără volum, ți-ai dat seama de importanța acestuia pentru a urmări acțiunea.

Dacă în numărul trecut am detaliat munca artiștilor 2D și 3D, este vremea acum să vorbim despre elementele de sunet din joc și să îți dovedesc că – așa cum

se întâmplă cu orice în această industrie – și acest domeniu este mult mai complicat decât pare.

Do, re, mi

Și primele jocuri au fost „mute”. De fapt, abia în 1972 (la patru ani de la primul joc video atestat), Nolan Bushnell a demonstrat Pong, primul arcade care avea sunete asociate mișcărilor mingilor virtuale. Adăptarea s-a dovedit de succes, rezultatul fiind, doi ani mai târziu, Simon, de altfel primul joc care s-a bazat pe muzică pe post de element de gameplay. 36 de ani mai târziu, adică în zilele noastre, elementele de sunet sunt pri-

mordiale asigurării unui gameplay memorabil (și nu mă refer doar la soundtrack), și totuși importanța acestui sub-domeniu încă nu a ajuns să primească recunoașterea pe care o merită. Deși s-au făcut demersuri pentru un premiu Grammy dedicat domeniului jocurilor, abia în 2000 compozitorii specializați pe jocurile video au primit permisiunea să își înscrie munca la acest concurs, dar tot sub egida industriei muzicii și fără a individualiza această industrie.

Și totuși, soundtrack-ul unui joc ține de artă și, deși este foarte important, este adesea una din muncile cele mai ușoare (sau mai precise, cele mai clare) ale unui artist

de sunet. Pe lângă asta, vin restul de mii de sunete asociate cu mai tot ce faci, și se face sau pur și simplu se face într-un joc. Iar abia aceste sunete valorifică masiv gameplay-ul.

De fapt, foarte puține studiouri de jocuri dispun de o echipă sau măcar un artist audio „in-house”. Majoritatea preferă să apeleze la un studio specializat pe creația de asset-uri audio, care de altfel dispune și de echipament de înregistrare foarte costisitor, dar și de artiștii „clasici” din domeniu, cum ar fi instrumentiști sau actori care să recite cum trebuie dialogurile din joc.

Adesea, începutul unui proiect implică și „artwork-uri” de sunet. Persoana sau departamentul implicat propune o serie de melodii, compuse intern sau chiar alese din generoasa ofertă muzicală de pe piață. Scopul acestui proces este de a găsi cea mai potrivită direcție audio a jocului, pe baza căreia se vor potrivi toate celelalte elemente sonore.

Muzica ambientală dintr-un joc este de obicei instrumentală, loop-abilă și neinvazivă, deoarece constituie fundalul pe care se desfășoară toată acțiunea jocului (acum mai bine de o decadă, termenul folosit era de polifonie limitată, și anume un număr de instrumente limi-

tat care să nu se poată interpune peste sunetele de feedback). În plus, muzica de fundal este și interactivă, adică în conformitate cu starea jocului la un moment dat. Mai exact, aceasta se schimbă în funcție de ceea ce face jucătorul, după reguli stabilite de design și care implică explorarea, anticiparea, lupta, moartea sau pierderea luptei și așa mai departe. Muzica unui joc este genul de ambient sonor care trebuie să se combine cu restul elementelor „zgomotoase” ale jocului, cum ar fi vocile personajelor, care trebuie să predomină, efectele audio asociate luptei, care transmit feedback-ul pentru jucător (sunete de acțiune „bună”, „medie” sau „rea”, după caz, avertismente sonore etc.). Muzica loop-abilă înseamnă o melodie ce poate fi redată continuu fără întreruperi deranjante. Pentru a asigura asta, ori se compun melodii al căror început se potrivește cu sfârșitul, ori se folosesc efecte de volum care opresc pentru un timp determinat muzica de fundal, ori se dezvoltă chiar combinații între acestea.

Gălăgie

Din punct de vedere audio, un joc implică o coloană sonoră ce include una sau mai multe melodii principale pentru a fi redată în cadrul meniurilor, restul de

melodii urmând a fi redate în general în cadrul jocului sau în particular pentru o anumită acțiune sau stare în care ajunge jucătorul. Aceasta este coloana sonoră cu care jucătorul va „ trăi ” de-a lungul aventurii, deci cu cât este mai bine aleasă, cu atât va contribui mai mult la valoarea jocului. În mod tipic, această colecție de melodii va avea un ritm care va imprima un pas al jocului, cu melodii mai lente pentru explorare, de exemplu, și ritmate, antrenante, atunci când jucătorul se implică într-o acțiune mai plină de energie, cum ar fi o situație de combat. Alături de soundtrack vin

Ce este sunetul?

Sunetul este o undă sau o vibrație care se propagă printr-un mediu material (aer, apă, gaz – sunetul nu se transmite în vacuum). Acesta se compune din frecvențe care, dacă se situează între 12 Hz și 20 de kHz, pot fi captate de urechea umană. Orice sunet cu frecvențe sub 12 Hz se numește infrasunet, în vreme ce sunetele peste 20 kHz sunt ultrasunete.

Sunetul se caracterizează prin înălțime sau, mai exact, înălțimea undei, măsurată în hertzi, durată, intensitatea care se măsoară în decibeli - dB și timbru, care în industria jocurilor este mai bine cunoscut ca pitch.

Audio signal processing – sau procesarea semnalelor audio – este procesul de modificare intenționată a sunetului. În funcție de reprezentarea sunetelor în mediul electronic, procesarea audio poate fi analogă sau digitală.



efectele sonore (sound FX) care sunt redată la momentele specificate de game designer (sau sound designer, atunci când există unul în echipă). Efectele sonore sunt bucăți foarte scurte de muzică, adesea copiate din viața reală, care se aplică atunci când, de exemplu, jucătorul merge (sunet de pași), conduce (sunet de motor), se luptă (sunet de pușcă, sabie) și așa mai departe.

Din punctul de vedere al dezvoltării, munca de sound artist într-un studio de jocuri implică foarte multă colaborare cu departamentul de programare, efecte vizuale și design. FX-urile sonore pot fi simple (un sunet simplu care se transmite într-un moment bine definit) sau pot varia din punctul de vedere al volumului și intensității. Acestea sunt variabile controlate de programare care sunt transmise „mai tare” sau „mai încet” în funcție de ce este necesar în situația dată. Spre exemplu, când jucătorul intră în luptă, se schimbă fundalul și se modifică uneori și volumul acestuia, pentru ca jucătorul să poată fi atent la sunetele care oferă feedback de luptă.

Efectele vizuale au adesea asociate și FX-uri de sunet. Exploziile sunt foc, fum și kboom. Valurile lăsate de o barcă sunt spumă, picături de apă, sunet de stropi și de motor care acționează paleta în apă.

Pentru acest gen de FX-uri de sunet se folosește una sau mai multe biblioteci de sunete, care sunt disponibile contra cost și sunt cu atât mai scumpe cu cât conțin mai multe sunete, înregistrate la o calitate cât mai bună și maleabile pentru proiectul dat.



CUBASE este unul din editoarele software de fișiere audio produse de Steinberg. Pachetul face parte din suita Digital Audio Workstation și costă aproximativ 500 de dolari.

Suita SONY SOUND FORGE conține o serie de produse specializate în editarea audio. Pachetele pornesc de la 55 de dolari și ajung la aproximativ 370 de dolari.



Prima notă

Acestea fiind spuse, întrebarea este: ce poți face dacă aspiri la un domeniu pe partea muzicală a industriei de jocuri? Din păcate, în România nu există studii în acest domeniu, însă un liceu de profil sau o facultate cu specializare în domeniul muzicii te pot ajuta să pui bazele unor cunoștințe care îți pot fi de folos pe viitor. În plus, pasiunea pentru sfera muzicală, precum și pentru jocuri te ajută să înțelegi ce se cere în industrie din punct de vedere audio.

Din punct de vedere tehnic, editarea audio se face cu ajutorul unor unelte interne sau cu pachete software precum suitele Cubase sau Nuendo de la Steinberg, Sony Sound Forge, Adobe Audition sau multe alte programe de editare audio disponibile contra cost sau gratuit.

Editoarele audio permit înregistrarea de sunete, editarea duratei, aplicarea de efecte, mixarea mai multor sunete, conversii între diferite formate audio, precum și alte funcționalități, în funcție de pachetul ales. În industria jocurilor, specificațiile legate de sunet se leagă cel mai des de durata cerută, precum și de efectele aplicate sunetului, ce pot fi alterate de către programare pe

baza unor variabile cerute din avans. Spre exemplu, dacă vorbim de un RPG în care poți casta vrăji, sunetele care sunt folosite pentru acele vrăji se compun dintr-un segment de debut și eventual un sunet de continuare, loop-abil, care se menține din programare pe durata în care jucătorul poate casta acea vrăjă. Dacă aceasta este dusă la bun sfârșit, se poate include un efect de estompare (fade out) sau de exagerare (fade in) în momentele predefinite de design și controlate de programare. Toate aceste variabile (pot fi foarte multe și acestea sunt doar câteva exemple simple) sunt definite într-un fișier adițional sunetului dezvoltat, fișier care ține tot de persoana responsabilă de creația audio.

Un alt domeniu, ușor separat de job-ul departamentului audio intern al unui studio de jocuri, ține de tot ceea ce implică dialogurile dintr-un joc, care sunt adesea pasate unei companii specializate în astfel de înregistrări și care fac subiectul (foarte spinos, de altfel) muncii de localizare – adică toate dialogurile dintr-un joc trebuie traduse și „recitate” în fiecare dintre limbile în

care jocul va fi disponibil. Această muncă ține de departamentul de design, dar și de cel audio, care trebuie adesea să plaseze dialoguri temporare până când versiunea finală va fi disponibilă.

O tendință care capătă din ce în ce mai mult succes în această industrie este promovarea trupelor prin

Procesarea sunetelor

atâta câteva dintre tehnicile cele mai folosite pentru a modifica efectele audio, atât în industria jocurilor, cât și a filmelor:

Equalization sau EQ-ing este o tehnică de alterare (prin reducere sau exagerare) a uneia sau mai multe bande de frecvență.

Majoritatea playerelor de muzică dispun și ele de egalizatoare care, de exemplu, îți permit să reduci basul sau să exagerezi partea vocală.

Echo este o tehnică ce simulează ecoul din viața reală (reverberația sunetului), permițând iluzia sonoră a unei săli mari sau a unei peșteri. Această metodă continuă sunetul original cu unul sau mai multe semnale care sunt transmise cu o întârziere de aproximativ 50 de milisecunde.

Reverb sau reverberation este tot un fel de ecou aplicat zonelor virtuale care simulează camere mari sau săli. Aici, ecoul este ușor diferit de cel dintr-o peșteră, de exemplu. Reverse echo este un efect de ecou în care ecoul precede sunetul original, creând o senzație de anticipare.

Synthesizer-ele sunt suite software care generează sunete electronice prin diferite metode de sinteză, sunete generate complet artificial, ce pot imita viața reală sau pot fi complet nenaturale (cum ar fi sunetul generat de un robot).

Overdrive/ Distortion sunt efecte care distorsionează sunetele pentru a crea, de exemplu, vocea unui robot sau conversația unor piloți în spațiu.

intermediul jocurilor video. Rareori se întâmplă ca un studio de jocuri să își permită propria cameră de înregistrare și cu atât mai puțin o întreagă echipă capabilă să creeze muzică originală. De aceea, jocuri precum Rock Band și Guitar Hero au făcut posibilă promovarea trupelor nou formate prin intermediul jocurilor, iar această tendință se extinde încet, dar sigur.

Considerente de concept și design

Deși nimeni nu mai poate concepe un joc fără sunet, voci, kboom-uri și alte cele, mulți dintre cei care aspiră să creeze un astfel de produs nu iau în calcul și acest capitol al unui proiect. Una din lecțiile pe care le învăț din mers este că efectele sonore – și în general efectele dintr-un joc – sunt una dintre cele mai importante resurse pe care le ai la îndemână pentru a oferi feedback jucătorului în tot ceea ce face.

Fiindcă – și aici aduc în discuție un subiect foarte evaziv și spinos – jucătorul are constant nevoie de elemente cu ajutorul cărora își dea seama ce are de făcut, să îi fie ușor și intuitiv să facă ceea ce i se cere, să își poată evalua propriile acțiuni și dacă acestea sunt bune sau rele și să

Scenă, actori, acțiune

Programare, 2D, 3D, sunet, totul presărat cu un strop de magie în formă de FX-uri vizuale și... muzicale (în fine, mai degrabă un adevărat tsunami) – iată toate ingredientele necesare pentru a face un joc. Dar de aici și până la un produs finit e cale lungă. Cum să combini toate acestea și cum să le prezinți într-o formă în care vor fi apreciate de oameni ca tine – de gameri – este o adevărată artă. O artă ce include nu numai design, ci și numeroase calități organizatorice, care să poată echilibra cerințele mereu fără limită ale producătorilor cu propriile tale dorințe legate de joc și cu bunăstarea echipei tale.

Următorul pas în această serie este descrierea unei meserii ce vine în multe forme și cu multe nume, dar care este cel mai bine cunoscută ca level design. Este un subiect pe care l-am mai atins și în trecut, însă nu dintr-o perspectivă a insider-ului. Și atunci, ca și în numărul viitor, am fost limitată de numărul de pagini, pentru un subiect despre care s-ar putea scrie cărți întregi. Fiindcă level designul include mult mai multe decât aranjarea mai mult sau mai puțin artistică a muncii unei echipe întregi. Tot de level design țin și alte detalii, mai puțin interesante pentru un gamer avid de scene deose-

bite, însă cruciale pentru hărți care trebuie să facă bun uz de o memorie limitată. Nu e nimic mai frumos decât momentul în care, în ajun de build (și

anume, acel pachet software care este trimis producătorilor pentru evaluare), îți dai seama că tot conținutul creat până acum cu atâta migală dă pe afară și spune cu naivitate: „N-am, nu știu, nu fac. Out of memory.”

Level designul (precizez că această denumire este una extrem de gene-

rică, deoarece cu cât un studio este mai mare și lucrează la titluri mai importante, cu atât este mai stratificat acest departament) se subordonează însă designului, patronat de acea funcție la care aproape orice persoană pe care o cunosc și care manifestă interese de game dev aspiră: game designerul. Acesta pare a avea o muncă de vis, și anume exact asta: să „viseze” un joc, însă acum nici nu îmi pot imagina un tablou mai departe de realitate decât acesta. Iar game designerul, la rândul lui, este coordonat de project manager care este coordonat de publisher, care este coordonat de compania mamă care colaborează eventual cu cei care dețin licențele care vor fi folosite în joc. Care, la rândul lor, sunt controlați de cei de la marketing care ascultă de vânzări și eventual presa de specialitate. Da, industria jocurilor este o lume deosebit de interesantă. Uneori mă mai șochez când aud de bugete de zeci de milioane de dolari pentru un titlu, dar îmi dau repede seama că, dacă nu ar exista constrângeri de timp, un joc cât mai aproape de perfecțiune ar cere mai mult decât atât. Sau...?

Că tot ne apropiem de faza de asamblare, dacă te bate gândul să faci sau să contribui la dezvoltarea unui joc, este foarte important să știi ce fac colegii sau partenerii tăi pentru a optimiza un volum foarte mare de muncă și pentru a ști cu exactitate cum să coordonezi optim un proces lung și dureros.

Deseori, jocurile video ies prost din motive care ar mira orice gamer: din prea multă pasiune investită de echipă, din ego-urile prea multor oameni creativi puși să muncească împreună, din perfecțiune, din managementul prost al unui proiect compus din foarte multe elemente, din grabă sau lene la moment cruciale, și lista ar putea continua la nesfârșit. La finele zilei, cea mai importantă lecție de reținut este că, pentru a crea un joc bun, trebuie să te bazezi pe oameni și că, indiferent ce rol ai avea în echipă, contribuția ta poate să dea o valoare inestimabilă proiectului. Eu cred că așa merg lucrurile când vine vorba de pasiune – și toți game developerii sunt pasionați de meseria lor (excepțiile, care or fi acelea, confirmă regula).

■ Lara



identifice următorul pas în jocul dat. Cel mai nedorit studiu de caz în industria jocurilor este acela în care un jucător este confuz. Și cum lumea este mare, tot așa este și paleta de oameni cu care va trebui să comunici prin intermediul jocului.

De aceea, este bine să ții cont de toate aceste elemente încă din stadiul conceptual al proiectului tău. Ce muzică voi avea în joc, câte melodii de fundal, ce vreau să transmit la începutul jocului, în timpul lui, în cazul X sau Y. În câte cazuri va trebui să folosesc FX-uri de sunet și cum va trebui să reacționeze jucătorul la ele? Ce resurse trebuie să investesc, ce soft-uri să folosesc și de ce bibliotecă am nevoie? Cu cât notezi mai devreme toate aceste detalii – și cu cât le ții mai actualizate pe măsură ce evoluează proiectul – cu atât îți va fi mai ușor la final, în momentul în care va trebui să te conformezi la un deadline sau să îl decizi. La finalul unui joc video care, în teorie, nu se termină niciodată – de aceea, este important să știi mereu când poți trage linie și, dacă tragi acea linie, ce cade peste și cât de important este acel surplus.



NUENDO este un pachet profesional de editare audio de la Steinberg, cu prețuri începând de la 900 de dolari.

NAPOLEON

TOTAL WAR™

Un fleac...
i-am cucerit

Ne e nici o surpriză. După cum spuneam în finalul review-ului meu la Empire Total War, era de așteptat ca următorul titlu din serie să fie unul integral dedicat campaniilor lui Napoleon. Ahem, Napoleon, aaaa, asta cine mai e? Believe it or not, sunt persoane, personaje și personalități mult mai apropiate de prezent și cu un impact mai important asupra vieților noastre, despre care unii dintre voi nu știu nimic spre deloc... darmitte despre Napoleon. Eu zic așa: o dată, așa cum am mai spus, Wikipedia este prietena omului recent (spre decent). În al doilea rând, dacă puneți mâna și cumpărați Ediția Imperială a Napoleon Total War, veți descoperi în lăuntru cutiei un afiș ce conține o foarte succintă, dar informativă, prezentare a biogra-



fiei Împăratului, frumos imbinată cu elemente grafice inspirate din realitatea istorică a vieții acestuia.

În al treilea rând, există Napoleon cel din filmul introductiv al jocului. Cu o față aspră, dură, bărbătească, cu o şuviță de păr ce îi brăzdează fruntea așa cum numai un hair stylist i-ar fi pus-o cu mâna, Napoleonul celor de la Creative Assembly ne vorbește tăios despre crâncenile sale realizări. Pe chipul său se reflectă verdele măslinilor Italiei, soarele arzător al deșertului egiptean și iadul alb al Rusiei înghețate, iar la final... surpriză, nu vă spun. Important este faptul că Napoleon cel din secvența cinematică de început este unul semnificativ diferit de cel real, atât ca aspect fizic, precum și ca înfăptuiri. Practic, Creative Assembly ne induce astfel cu putere ideea alternativei, a unui alt Împărat, mai bun, mai frumos și mai meseriaș, care urmează să fie tu.

Napoleon cel adevărat, cel puțin ca aspect, este de găsit, însă, în secvențele cinemate ingame. Acolo el este rotunjour, scund, cu o față care numai de Împărat nu ai zice că e, ce mai, un băiat cumsecade care lucrează de

zor la măcelăria lui ta'su, sperând cu moderație că într-o bună zi va putea trece dincolo de stadiul de ucenic amărât angajat pe pile. Oricum, mi s-a părut haios contrastul teribil dintre Napoleon cel din filmul introductiv și cel din cutscene-urile din joc, dar, pe de altă parte, apreciez faptul că oamenii de la Creative Assembly ne-au oferit ambele versiuni ale Împăratului: cea a istoriei reale și cea a alternativei pe care o vei crea tu.

De la Tibru până la Nil, Tot francezu' e pe Rin

Jocul urmărește cele patru etape importante ale ascensiunii și căderii lui Napoleon: campania în Italia, cea în Egipt, cucerirea Europei și bătălia de la Waterloo. Campania din Europa poate fi parcursă și din perspectiva oponenților Împăratului, iar un update recent a introdus aceeași posibilitate și în cazul bătăliei de la Waterloo, care poate fi abordată acum și alături de englezi.

Prima campanie, cea din Italia, este de mici dimensiuni, iar a doua este mai mare, dar cu moderație. De asemenea, trupele disponibile, arborele tehnologic și cel de dezvoltare a clădirilor/administrației/infrastructurii sunt serios limitate, impresia pe care ți-o lasă aceste două prime campanii fiind cea de introducere în materia jocului, aproape în maniera unor tutoriale ce te obișnuiesc treptat cu noutățile aduse în seria Total War de către



cel mai recent titlu al acesteia.

Pentru jucătorii hardcore de Total War, această prelungită intrare în „chestiunile serioase” ar putea fi ușor plictisitoare. Pe de altă parte, să nu uităm că Napoleon Total War introduce pentru prima oară modul multiplayer în campanie (fără a lua în considerare versiuni beta ale Empire - în distribuția oficială finală de pe Steam nu există multiplayer decât la nivel de bătălie). Ori, cum am mai spus-o de câteva ori până acum în articole dedicate seriei Total War, opinia mea este că o campanie multiplayer este fezabilă în special dacă se restrânge aria geografică a desfășurării sale.

Haină strâmtă, civilia

Exact asta se întâmplă în primele două campanii din Napoleon. Acestea au loc în zone serios limitate ca spațiu - nordul Italiei, respectiv Egiptul și o parte a Orientului Mijlociu. De asemenea, restrângerea accesului la gama completă de trupe, clădiri și descoperiri și înțelegerea nu face decât să simplifice partea de strategie și să accelereze efectuarea unui tur. Astfel, primele două campanii sunt ideale pentru măsurarea forțelor celor care vor să facă „o miuță”, rejeor, atunci când ești în criză de timp. Adevărul este că nici nu-ți trebuie mai mult ca să faci distincția între doi oponenți, cel cu mai mult fler strategic și mai puțin talent tactic fiind, totuși, un pic dezavantajat.

De altfel, părți bune din joc sunt simplificate în raport cu Empire-ul anterior. În primul rând arborele tehnologic, care a fost restrâns semnificativ - încăpând acum într-o singură fereastră, fără a mai avea nevoie de cele trei taburi din Empire. Evident, se presupune că o parte a descoperirilor „elementare” este deja de domeniul trecutului, fiind păstrate numai o parte din avansurile tehnologice, militare și civile anterioare, în special cele mai evolute, la care se adaugă unele specifice epocii, precum introducerea sistemului metric, a Codului lui Napoleon, la care se adaugă o sumă de alte formalizări și standardizări.

La fel, clădirile civile au fost reduse ca număr, în special în ce le privește pe cele din orașele de provincie și pe cele care nu sunt capitale de provincie. Industria a fost serios simplificată sub acest aspect. În schimb, au fost introduse clădiri noi, precum depozitele militare, fabricile de armament și pășunile destinate cailor, ce au un important rol logistic, în acord cu noile concepții mi-



Artileria franceză



Viluțe și echitație

litare privind aprovizionarea și căile de comunicație. Totul, în campanii, a fost cu inteligență îndreptat către simplificarea jocului în partea „civilă” a acestuia, fără a știrbi cu nimic din experiența de gameplay și din satisfacția oferită de secțiunea strategică.

Pe ape

Aici aș pomeni și rezolvarea elegantă a unei probleme pe care mi-o pusesem inițial, la vederea hărții strategice a campaniei mari din Europa. Este vorba despre comerțul maritim, în special cel care leagă coloniile de metropole. Spun asta pentru că din secțiunea strategică a Napoleon Total War lipsesc teatrele de operațiuni comerciale din zonele Indiilor Occidentale, a celor Orientale sau Africii. Soluția celor de la Creative Assembly?

Dezarmant de simplă: pe hartă sunt prezente numai zone de control al accesului către resursele coloniilor, amplasate pe marginea hărții Europei. Ai amplasat în aceste zone o flotă comercială? Faci comerț peste mări. Nu ești pe zonă? Nu faci. Evident, ocuparea acestor căi de acces comerciale este un minunat prilej de gălceavă cu cellalți de pe hartă, iar dacă acești oponenți nu sunt artificiali, ci umani... vă dați seama ce mai conflicte navale se încing pentru câteva minuscule puncte de pe hartă. Din perspectiva campaniei multiplayer, soluția producătorilor este foarte inspirată, deoarece permite atât limitarea hărții la dimensiuni rezonabile, cât și păstrarea unei componente esențiale a jocului: lupta pentru accesul pe mare la resursele coiniilor.

Dar, simpla dispunere pe hartă a unor zone de

control al căilor comerciale nu ar fi fost suficientă pentru a avea un foarte solid motiv de a te angaja în dificile confruntări navale, ce presupun întotdeauna o dotare serioasă și consumatoare de resurse. Mai trebuia adăugat ceva la aceasta, și anume scântela necesității stringente: economic, dacă nu ești un actor important pe scena comerțului naval, ești pe nicăieri. Veniturile rezultate din comerțul continental sunt prea reduse pentru a-ți permite să te dezvolti semnificativ, astfel încât să faci față unor oponenți puternici. Ai nevoie de accesul la comerțul peste mări ca de aer, deoarece acesta poate aduce venituri foarte mari în visteria statuii, dacă întregii și o flotă comercială pe măsură.

Una peste alta, accesul la mare devine un punct extrem de nevralgic în echilibrul forțelor, iar Prusia și Austria (ba chiar și Rusia) sunt nevoite să facă mișcări strategice importante pentru a-și asigura un număr suficient de porturi comerciale și militare, astfel încât să nu pice de pe hartă în fața oponenților mult mai familiarizați cu răul de mare. Din perspectiva campaniei multiplayer, greutatea economică a rutelor comerciale navale obligă la o multilateralitate atât a conflictului, cât și a jucătorilor, nevoiți să stăpânească atât tacticile luptei pe uscat, cât și pe cele ale războiului naval.

Locotenentul Uzura

Un aspect deosebit de important al componentei strategice a jocului își găsește în Napoleon Total War cea mai reușită implementare din întreaga serie. Este vorba despre uzură (prin care traduc englezescul „attrition”) și refacerea trupelor. În primul rând, uzura trupelor de uscat este severă în condiții

de iarnă și de deșert, cu excepția notabilă a foarte puține trupe de elită adaptate unor astfel de condiții (precum cavaleria dromaderă). Dacă o armată este nevoită să staționeze în afara localităților în pustiu sau în zăpadă, pierderile cauzate de condițiile grele pot fi foarte serioase (în jur de 10 - 15% pe tur). Așa se face că, teoretic, un marș asupra Moscovei ar putea avea consecințe dezastru-

oase asupra armatelor franceze, întocmai precum în istorie. Asta, dacă te arunci ca bezmeticul înainte prin Rusia, fără a ține cont de pericolul maxim al întinderii liniilor de aprovizionare (inclusiv cu trupe de rezervă). Adică, așa cum a crezut Napoleon că este posibil - dând astfel un exemplu demn de evitat unui individ incapabil să înțeleagă lecțiile istoriei - Adolf, pe numele său mic.

În realitatea alternativă a jocului, însă, nimic nu te oprește să acționezi inteligent și metodic. Ceea ce presupune să cucerești cu calm Rusia, gubernie cu gubernie, consolidându-ți apoi partea de aprovizionare a unor dintre provincii, astfel încât armatele tale să-și refacă efectivele, fără probleme, la adăpost de vitregiile stepei înghețate. La o adică, chiar nu este necesar să lupți pe timp de iarnă - poate și pentru că modelarea politică a condițiilor din acele vremuri nu este tocmai completă și nu ești împins la acte disperate din motive independente de voința ta de înțeleg general.

Partea interesantă - și o componentă prin care jocul se detașează de iterațiile anterioare ale seriei - este tocmai aceea legată de refacerea efectivelor unităților unei armate, fie acestea descompletate ca urmare a pierderilor suferite în bătălie, fie împușinate de uzura marșurilor în condiții grele.

Dacă vă mai amintiți, soluția de până acum era cumpărarea de „completări” pentru fiecare unitate în parte. De data aceasta, refacerea trupelor se face automat, fără cheltuielă directă, pe baza unui cumul de factori indirecti, reprezentați de contribuția anumitor clădiri la rata de refacere a unei unități per tură.

Astfel, o cazarmă capabilă să „producă” un anumit tip de unitate va contribui pozitiv la rata de refacere a respectivei unități în provincia în care este construită. Drumuri mai bune și ferme mai dezvoltate într-o provincie vor mări rata de refacere a oricărui tip de unitate ce staționează în respectiva provincie. Mai mult decât atât, în Napoleon Total War a apărut o categorie nouă de clădiri, depozitele militare de aprovizionare, ce au trei trepte de upgrade, și a căror unică utilitate este aceea de a mări spectaculos rata de refacere pe tură a armatelor aflate în provincia în care sunt construite.

A hello to arms

De remarcat este faptul că atât aceste depozite, cât și alte tipuri de construcții, în treapta lor cea mai înaltă de upgrade generează creșteri ale ratei de refacere a unităților militare la scara întregii națiuni. De altfel, exis-

tă și alte efecte, precum scăderea costurilor de producere sau de întreținere a unităților militare, ori creșterea stării de mulțumire a populației, ce se manifestă la scară națională, la anumite categorii de clădiri upgrade-ate la maximum.

Aceasta este o caracteristică a noului Total War, fiind o decizie foarte importantă de design al gameplay-ului în partea de strategie a jocului. Este vorba despre reducerea numărului de tipuri de clădiri civile, dar simultan cu creșterea celor militare și a numărului de efecte ale acestora asupra diverselor variabile din joc. Mai mult decât atât, aceste efecte se diversifică și se amplifică prin upgrade, care, dus la maxim, permite extinderea unui procentaj din ele la scara întregului Imperiu. Mi se pare foarte bine gândită și echilibrată această nouă filozofie a seriei Total War, ce reușește să integreze excelent refacerea trupelor în conceptul de joc, care a fost adaptat ideilor militare aflate în evoluție rapidă în vremea lui Napoleon. Creative Assembly chiar își justifică renumele prin finețea cu care au tratat această chestiune.

În opinia mea, nu este deloc exclus ca această decizie în designul componentei strategice a jocului să aibă o foarte mare legătură cu introducerea modului campanie în multiplayer. De ce spun asta? Pentru că, printr-un astfel de mod de concepere a clădirilor și upgrade-urilor acestora, se îmbunătățește „lizibilitatea” militară a jocului și se asigură o mai bună curgere a acestuia în direcția combatului. Războiul total devine în Napoleon și mai total...

Mai luați ceva în considerare. Fără a spori inutil complexitatea jocului, ni se oferă mai mult prin flexibilitatea acestuia. Astfel, anumite clădiri pot fi direct, dintr-o apăsare de buton, înlocuite cu o alternativă, aflată pe același nivel de upgrade. Spre exemplu, dacă, în urma cuceririlor, o provincie nu mai este una de graniță, eventualele depozite de aprovizionare aflate pe teritoriul acesteia pot deveni inutile. Ți se oferă opțiunea de a schimbă acea clădire și de a o înlocui cu o alta - o fabrică de același nivel. Apoi, vei construi alte depozite în noile provincii de graniță, pe măsura eventualei expansiuni a propriului Imperiu. Simplu și eficient. Pentru a realiza acest lucru în Empire ar fi trebuit să dărâmați clădirea iar apoi să o luați de la capăt cu alternativa, pe firul upgrade-ului în sus.

Nu cumbăram, bre englez, de la tine!

În partea sa de strategie, Napoleon Total War este bine rotunjit de câteva opțiuni suplimentare apărute în fereastra de negocieri diplomatice. Una dintre acestea este „Joining wars” în care poți cere unei alte națiuni să ți se alăture în război împotriva unei terțe părți. Urmează „Breaking alliances”, care bate pe undeva în aceeași direcție, dar un pic mai puțin belicos - poți cere unei națiuni să se rupă dintr-o alianță cu un dușman de-al tău. O a treia noutate în secțiunea de diplomatie este una care va face istorie, pomind de la blocada instaurată de Napoleon asupra Angliei. Este vorba despre „Trade embargoes”, prin care poți cere unei națiuni să renunțe la comerțul cu cel pe care vrei să-l sărăcești.

Mi se pare foarte bine gândite aceste adaosuri în di-

GHINĂRARII

În bună legătură cu nou introdusa modalitate de refacere a trupelor se află și greutatea mai mare pe care o capătă generalii în Napoleon Total War. Astfel, o armată care nu are la conducere sa un general nu își poate refă efectivele, dacă se află în afara unei localități. În special în situația bătăliilor defensive purtate în provincii proprii, în urma cărora poți rămâne blocat în afara unui oraș, este posibil să treacă o tură fără ca o armată să își refacă măcar parțial unitățile împușinate - în lipsa unui general aflat la conducerea ei. Dacă tu trebuie să faci față unui val de armate inamice (ceea ce mi s-a întâmplat), numărul soldaților cu care se refă o unitate per tură poate fi foarte semnificativ pentru a obține un avantaj asupra oponenților, la scara unei întregi armate. Fără general la conducerea acesteia, nu ai parte de acel avantaj.

Generalii au devenit, de altfel, și mai scumpi, atât la propriu, cât și la figurat. Astfel, spre deosebire de Empire, generalii nu se mai obțin prin investirea cu acest grad a unui comandat de unitate obișnuit. Acum generalii apar pe o listă de maximum trei, și trebuie plătită o sumă proporțională cu numărul lor de stele și attribute, pentru a-i putea înrola în fruntea armatelor tale. Mai mult, numărul de generali pe care îi poți avea nu mai este nelimitat, ci are un maxim care depinde de gradul de dezvoltare al administrației tale militare.

Dacă pe harta strategică există clar o importanță sporită a generalilor, dată și de disponibilitatea lor redusă, apoi același lucru se poate spune și în partea tactică a jocului. Pe câmpul de luptă, generalul are acum o aură în jurul său, care marchează distanța maximă la care acesta oferă o creștere de moral și diverse bonusuri, în momentul activării uneia din cele două abilități ale sale. Dar, care sunt acestea? Păi, Inspirația și Ralierea. Când se activează Inspirația, generalul își poate întoarce pe câmpul de luptă o trupă care a rupt-o la fugă. Ralierea oferă o creștere de moral pentru trupele acoperite de aura generalului, ce poate preveni

alogurile diplomatice, ce completează actul negocierii cu elemente cărora le-am simțit lipsa până acum.

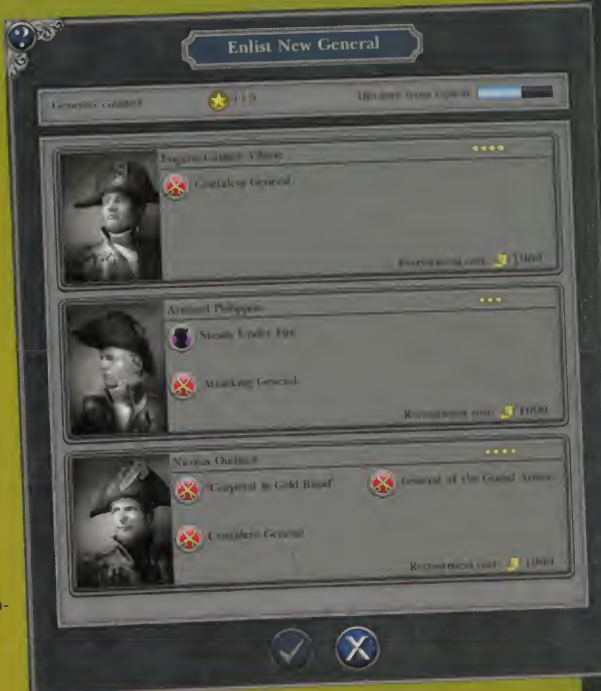
Ruperea alianțelor îți dă avantajul că nu mai riști ca atacând un inamic, aliații să-i vină în ajutor - înainte exista posibilitatea ca acest lucru să se întâmple, la fel cum se putea ca aliații să nu reacționeze și să rupă din proprie inițiativă înțelegerea anterioară. Acum acest proces este mai controlabil, mai puțin supus statisticii: ți se permite să te pregătești diplomatic înainte de a porni un război.

Pe de altă parte, „Joining wars”, alăturarea unei alte națiuni la un război dus de tine, obligă părțile la mai puțină îndatoriri decât alianța, fiind un act diplomatic îndreptat într-o singură direcție și supus unui singur scop - distrugerea unui inamic comun. Poate părea, pe undeva, o opțiune diplomatică ușor redundantă; mie mi se pare un element de politică externă interesant, de fine-

țe, nuanță și detaliu, la care nu mă așteptam.

Embargoul comercial... mmm... got to love it... acum se simte mai puternic cât de mișto este o campanie în multiplayer. Pentru că nu văd această opțiune ca având farmecul său întreg decât atunci când îți poți imagina fața unui oponent uman care vede cum îi cad rețelele comerciale cele mai bănoase, și cum veniturile pe care se baza cu atâta relaxare coboară semnificativ sub nivelul cheltuielilor militare în care se lansase îndrăzneț, gândind să te covârșească cu un flood de trupe. Ha! Ha! Ha!... Puneți asta și în contextul unei negocieri cu alți oponenți umani și veți începe să vă aduceți aminte de frumoasele vremuri când vă târguiați la sânge cu tovarășii de Civ sau Alpha Centauri...

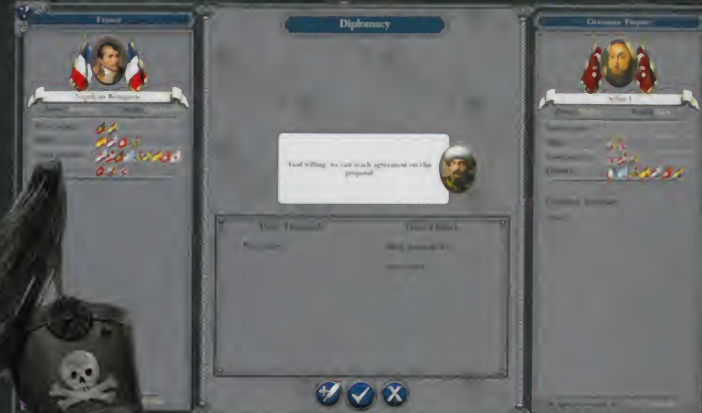
Un singur lucru îmi lipsește în secțiunea diplomatică - anume apariția, odată cu alianța pe care o legi cu



Amplasarea corectă câștigă 70% din bătălie



altă națiune, a unui nou tip de victorie. Este vorba despre victoria alianței, care presupune câștigarea jocului de către alianța care reușește să-și distrugă sau să își depășească oponentii. Acest tip de victorie mi se pare important mai ales atunci când între cei cu care te joci se află și jumătatea/prietenă/nevastă. În această situație, oamenii casnici, blânzi, lipsiți de orice inițiativă, striviți iremediabil sub papucul consoartei, așa cum sunt eu, trebuie să aibă o modalitate de a rămâne în conti-



nuare astfel, „crezi că o să scapi de mine în realitatea virtuală? marș în alianță, magariule, și păstrează cadența! stâng - drept, stâng - drept... împăratul peștilor prăjiți tăvăliți în susan... eu conduc alianța și tu îmi câștigi bătăliile, da?!”. Glumesc, probabil, dar adevărul nu ar fi departe dacă seria Gothic s-ar putea parcurge în mod cooperativ... și ar fi un joc de strategie pe ture.

Dulce ca mierea e ghiuleaua patriei

În bătălie există diferențe spre bine în ceea ce privește comportamentul AI-ului. Acesta

îmi pare că a devenit mai activ, are un pic mai multă inițiativă și nu mai stă cuminte să încaseze ghiulele fără număr de tine. Din păcate, în continuare oponentul artificial nu reușește să organizeze atacuri susținute prin coordonarea trupelor de linie și a celor destinate flancării rapide. Practic, de cele mai multe ori, cavaleria este trimisă aiurea în șarjă de una singură, la glorioasă sinucidere, nici măcar în masă, ci izolat, câte o unitate la rând. Ba chiar și infanteria este, nu de puține ori, trimisă la atac în grupuri, și nu masiv, cu toată armata, astfel încât să beneficieze de suport reciproc cu foc de la unitățile învecinate, ori, dar cer prea mult, de sprijinul pe flancuri al cavaleriei sau tirailorilor.

De prea puține ori mi s-a întâmplat să fiu atacat măcar cu aparența unei coordonări, sau măcar de masa unei întregi armate controlate de AI pornite în totalitatea sa către liniile mele. Evident, în defensivă AI-ul ar trebui să se descurce mai bine, ceea ce și face, printr-un amplasament ca la manualul de tactică. Dar, tot nu de puține ori, AI-ul contraatacă absurd când nu este cazul și își rupe, astfel, frumusețea de linie defensive.

Se poate, totuși, spune că AI-ul este mai bun în luptă decât în Empire - experiența de joc în timpul bătăliilor este sensibil mai interesantă și există chiar momente în care poți începe să ai dubii cu privire la rezultatul unei bătălii. De altfel, se pare că producătorii, Creative Assembly, s-au gândit să ne facă să ne bucurăm de această ajustare în bine a comportamentului tactic al AI-

Flota britanică a băut mult



Atacul cavaleriei ușoare

ului, adusă odată cu Napoleon Total War, și atunci când jucăm Empire. Așa se face că, la vreo lună după lansarea acestuia, a apărut un patch și pentru Empire Total War, al cărui conținut vizează exact chestiuni de comportament al AI-ului. Bravo! Așa da!

Tot la capitolul AI voi pomeni și comportamentul „automat” al trupelor aflate sub comanda ta. Și aici este cazul să vorbesc despre enervanta problemă din Empire, care se regăsește aidoma în Napoleon: artileria, când se află în modul „foc de voce” trage deseori în cea mai nepotrivită direcție. Iar cazul cel mai neplăcut survine când execuți foc cu mitraliile (canister), destinat unităților inamice aflate în apropiere. Ei bine, te poți trezi că tunarii tăi au decis să tragă nu drept înainte, în grosul unităților care le amenință însăși existența, ci înspre flancuri, cu rezultate nu doar nesemnificative pentru dușman, dar și dezastruoase pentru propriile unități de infanterie ce-ți încadrează și protejează artileria. „Friendly fire”-ul încăsat de acestea este devastator, dar nu se oprește aici. Când artileria ta se decide să execute foc spre flancuri, își lovește și propriile tunuri, dacă acestea se află pe trajectorie. Incredibil!!!

De asemenea, am constatat că unitățile de cavalerie care execută foc din poziția încălecat „reușesc” constant să se împuțineze de unele singure, friendly fire-ul fiind în acest caz una din cele mai importante cauze ale pierderilor suferite de aceste unități. Apoi, dacă o trupă în deplasare trece prin fața propriei artilerii în timpul

tragerii, nici artileria nu ia o pauză, nici trupa nu o ocolește - iar se moare aiurea din friendly fire. Practic, am fost uimit să văd în unele bătălii că focul executat de propriii soldați poate ajunge să determine procentaje alarmante (20 - 30%) din totalul pierderilor suferite de armata ta.

În partea de bătălie navală, un singur element nou mi-a atras atenția. Este vorba de comanda de

„Repair” care poate fi dată unei nave avariate.

Evident, nava trebuie oprită, devine vulnerabilă și necesită protecție, dar, fără îndoială, este vorba de un adaos tactic benefic la experiența de joc.

Mulți, dar online

Dacă simți că AI-ul nu este un oponent demn de talentele tale de tactician, Creative Assembly au avut grijă să vină cu o idee genială pentru a-ți oferi o provocare pe bune. Este vorba despre „drop-in battles”, adică posibilitatea de a purta bătălii din campania single player împotriva unui jucător de Napoleon Total War aflat online. Deci, dacă tu joci o campanie în single, în fereastră premergătoare intrării în luptă ai opțiunea de a purta acea bătălie împotriva unui om aflat online în joc. Există și un filtru, ce poate fi bifat, care poate selecta numai dintre prietenii tăi de pe Steam în acest scop. Nu orice bătălie poate fi purtată astfel, am senzația că trebuie ca forțele armate ale ambelor părți să fie într-un oarecare echilibru.

Treaba merge și invers. Dacă tu ești în campanie, poți fi anunțat că este disponibilă o luptă pentru tine, în care tu joci în locul AI-ului din campania de single a altui jucător. Totuși, trebuie să recunoșc faptul că, deși ideea este absolut genială, nu am dat ușor peste oameni care să participe la astfel de bătălii.



INTERFAȚA TACTICĂ



În partea tactică a jocului am observat, înainte de toate, o îmbunătățire a interfeței, care a devenit mai îngustă și mai lungă, astfel încât obturează minim vederea asupra trupelor. În aceeași idee, harta radar a fost desprinsă din interfața principală de comandă și se află acum amplasată în colțul dreapta sus, unde poate fi minimizată, astfel încât să mărească și mai mult suprafața vizibilă a spațiului de luptă. Apoi, a fost introdusă o modalitate nouă de comunicare a evenimentelor importante ce au loc pe parcursul unei bătălii.

Spre exemplu, dacă o trupă își consumă toată muniția, dacă generalul tău este atacat, dacă îți vin întăriri, dacă o unitate fuge etc., apare un cadru în partea de sus a ecranului în care se vede chiar trupa respectivă în timp real (e drept, în condiții grafice proaste, similare celor cauzate de o compresie excesivă). Un dublu clic în respectivul „filmuleț” te va duce exact în locul de pe câmpul de luptă în care se întâmplă evenimentul semnalat astfel. Vă spun sincer, această noutate mi s-a părut de mare utilitate, ajutând semnificativ la viteza de reacție și eficiența în comandă. Această găselniță, împreună cu modificările operate la interfață, contribuie la îmbunătățirea gameplay-ului și spune multe despre atenția care a fost acordată de producători celui mai nou titlu Total War - în astfel de detalii se află zeul războiului...

De partea cealaltă, însă, se află o mică brambu-reală indusă de modalitatea de numerotare a grupurilor de unități (cele create prin selectare multiplă urmată de CTRL + 1...0). Cifra care numerotează grupurile este amplasată complet aiurea și variabil deasupra acestora, ceea ce, cuplat cu faptul că un grup selectat (highlighted) are o culoare prea apropiată de cea a unui neselectat, te face să cazi în confuzie - asta dacă nu ești un veteran care-și ține minte relaxat grupurile... Chiar și așa, în viteză și sub presiune, poți greși din cauza acestei slăbiciuni a interfeței. Asta ca să nu mai spun că ordinea grupurilor de la stânga spre dreapta, în interfața din partea de jos a ecranului, nu este automat cea dată de cifra grupului, ci depinde numai de ordinea în care au fost create grupurile. Cam neinspirată organizarea grupurilor, dacă este să mă întrebați pe mine.

Poate că motivul ar fi acela că jocul era abia apărut și tacticienii voiau să se obișnuiască cu noutățile, cine știe... Sau poate e vorba de faptul că este foarte ușor să treci cu vederea opțiunea ce trebuie bifată la începutul unei campanii single player, pentru a fi accesibil pentru o astfel de drop-in battle. Nu știu, dar, pe lângă dificultatea de a găsi oponenti online pentru bătăliile de acest fel - și care va dispărea cu vremea, cred eu - am găsit și foarte puține campanii în multi. Dar, pentru ce sunt buni prietenii, dacă nu în acest scop? Important este că acum poți petrece un weekend de vis la începutul secolului al XIX-lea, luptând împotriva bunilor tăi amici britanici, prusaci, ruși, austrieci, sau, de ce nu, chiar francezi, știind că în spatele acestor facțiuni se află oameni adevărați, nu un AI discutabil.

Ceea ce îmi aduce aminte de o mare gaură în alternativa istorică pe care ne-o propun Creative Assembly. Da, poți fi un Napoleon un pic diferit și să procedezi atipic - să lași nițel Europa în pace și să te arunci asupra Angliei. Dar, flota britanică controlată de AI se plimbă ca

orizonturilor. Bad, bad bug! Și nu e singurul, de altfel, pentru că erori există atât în partea tactică (precum cai prinși în interiorul clădirilor, ceea ce face să nu mai ai control asupra unității respective de cavalerie), cât și în cea strategică, cele mai multe generând blocări subite ale jocului.

Dar, cu toate problemele sale, care nu sunt chiar puține, jocul este extraordinar de acaparator - te prinde și nu te mai lasă. Mi-a fost foarte greu să mă apuc de acest articol pur și simplu pentru că am fost mult prea ocupat cu cele vreo 120 de ore petrecute deja în game. Damn, în ritmul ăsta mai bine mă apuc de World of Warcraft - măcar pentru asta există deja diagnostic, poate și o cură.

În opinia mea, Creative Assembly au reușit prin Napoleon să rafineze extraordinar seria Total War, aducând idei noi și perfecționând elemente preexistente. Campaniile sunt foarte bine concepute pentru a ajuta la o cât mai bună experiență de multiplayer, fie că vreți să faceți un joc rapid - și pentru asta aveți Italia sau Egiptul -

fie că puteți să vă întindeți peste toată Europa. În oricare din variante veți descoperi un joc incredibil de bine gândit, ce pare să îndeplinească o sumă a dorințelor fiecăruia dintre noi. Napoleon Total War este cel mai bun joc de tactică și strategie din istorie.

Și pentru că mi-am făcut un fel de obicei în a da la final cu presupusul care va fi următorul Total War din serie, eu zic așa. Ținând cont că în Napoleon apar socie-

beată pe mări, fapt pentru care este mult prea ușor să strecori o amărățată de flotă cu care să transporteți dital armata pentru o debarcare în insula peridului Albion. Astfel, Anglia poate fi luată incredibil de lejer, cu toate că are o flotă net superioară Franței, dar care pare mult mai ocupată cu butoiașele de rom decât cu scrutarea

tățile secrete și lojile masonice, înainte de a trece la Războiul de Secesiune și cel franco-prusac, nu este exclus să vedem un joc cu 1848 în titlu. Ceea ce ar fi posibil numai cu un impuls inspirat dat componentei de politică a seriei...

■ Marius Ghinea



IMPERIAL GLORY
Sincer, v-am dat această alternativă strict la modul formal, pentru că acoperă aceeași perioadă de timp, oferă o componentă strategică pe turle și una tactică în timp real, aceasta din urmă cuprinzând atât lupte pe uscat cât și bătălii navale. Practic, în 2005 Imperial Glory a fost un precursor al Napoleon Total War, aproape interesant atunci, bun doar ca referință istorică acum.

*LEVEL IULIE 2005

BUNE:
▶ adaptarea pentru campanii multiplayer
▶ militarizarea administrației
▶ grafică, interfața

RELE:
▶ AI-ul ca strateg și tactician
▶ bug-uri

CONCLUZIE: Prin apariția „Drop-in battle”, Napoleon TW este primul joc ce reușește împlinirea unui paradox - introducerea unei componente multiplayer online într-un joc single player. De asemenea, campaniile sunt bine concepute pentru multiplayer, cu opțiuni atât pentru cei care au timp limitat, cât și pentru jucători lungi. Noutățile în elementele de strategie, precum uzura și refacerea trupelor sau importanța crescută a generalilor, reușesc să mai atenueze din iritarea produsă de bug-uri și de comportamentul discutabil al AI-ului - totuși, îmbunătățit.

9,6

GRAFICĂ 10
SUNET 10
GAMEPLAY 09
MULTIPLAYER 10
STORYLINE 10
IMPRESIE 09

Gen TW 4-RTT Producător: Creative Assembly Distribuitor: EGA Ofertant: TW Games Tel: 021.836.17.19 ON-LINE: www.megawar.com

CERINTE MINIME: Procesor: PIV 2.3 GHz Memorie: 2 GB RAM Accelerare 3D: 256 MB DirectX 9.0c

Te simți parcă din alte timpuri?



Routerul Wireless N 150. Toată puterea și viteza de care ai nevoie.

Revino în zilele noastre cu Routerul Wireless N 150. Bazat pe tehnologia Wireless N, acest router garantează o conexiune performantă și rapidă la Internet.

Modernizează-te și intră în secolul al 21-lea!

Creați-vă propriul spațiu digital.

www.dlink.ro/digitalhome
www.dlinkforum.ro



D-Link
Building Networks for People

Înapoi în umbră

Ubisoft nu s-a grăbit cu Splinter Cell: Conviction, procesul de producție fiind presărat cu atât de multe hopuri majore, încât nu mi-ar ajunge degetele de la o ambele mâini ca să le enumăr. Problemele au existat de la bun început și au inclus, de-a lungul vremii, schimbarea echipei de producție, reconstruirea de la zero a jocului cel puțin o dată și schimbări ale engine-ului, Unreal Engine 3 fiind norocosul motorăș care l-a însoțit la lansare. Despre nenumăratele amânări, inclusiv de dată recentă, nici nu mai vorbesc. Este lesne de înțeles că am încetat de mult să-l mai aștept cu nerăbdare și am lăsat soarta să lucreze. Ba chiar am încetat să-l mai iau în serios la un moment dat, amintindu-mi, de fiecare dată când îi vedem numele scris pe undeva, de istoria unei glume care se numea (sau încă se numește?) Duke Nukem Forever. Dar soarta nu i-a fost potrivnică până la capăt și drept dovadă îl avem acum printre noi. A meritat așteptarea?

SPLINTER CELL

CONVICTION

Vrei, nu vrei, tot în jos o iei

Incursiune în Irak

Renașterea

Trebuie să recunosc că am fost un mare fan al seriei, exceptând semi-eșecul Splinter Cell: Double Agent care a vrut să schimbe direcția și a dat chix, iar asta în ciuda faptului că mulți dintre amicii mei continuă să considere că jocurile sunt prea lineare pentru a fi pe placul unui fan al furișatului în umbră. Conviction vine să schimbe această percepție într-o oarecare măsură, încercând să reinventeze seria și s-o aducă pe făgașul cel bun. Schimbările la capitolul gameplay sunt foarte multe, în principal datorită talentului de alpinist pe care Sam Fisher l-a împrumutat de la Altair, eroul principal din Assassin's Creed. Acest talent este mai mult decât bine venit, pentru că deschide drumul unor noi oportunități ce ne oferă ocazia să abordăm obiectivele din mai multe perspective, experimentând diverse stiluri de joc. În spatele gameplay-ului, însă, se ascunde întotdeauna o poveste, care este...

Splinter Cell: Conviction continuă evenimentele din jocurile anterioare, jucătorul îmbrăcând hainele fos-

americană Third Echelon, la scurt timp după uciderea fiicei sale într-un accident de mașină. Cei care au jucat Double Agent cunosc deja pe indelete problema. Dar așa cum se întâmplă întotdeauna în filmele cu Bruce Willis sau Van Damme, încercarea de a se retrage definitiv și să ducă o viață tihnită, este brusc sulberată. Sam Fisher rămâne, indiferent de situație, un maestru al asasinatului din umbră și nici prin gând nu le trece foștilor săi colegi să îl lase pe tușă. Așa se face că Sam este tras, împotriva voinței lui, înapoi în vârtejul spionajului și contra-spionajului internațional ce i-a ținut odinioară drept casă și se vede nevoit să rămână, odată ce află că fiica sa nu a murit într-un accident.

Pe scurt, firul narativ este presărat cu mult prea puține răsturnări de situație pentru a lăsa pe cineva cu gura larg căscată. Povestea reușește, însă, să rămână captivantă

Violența presei

tului super-agent-secret Sam Fisher, care a rupt orice legătură oficială cu agenția guvernamentală

și are meritul de a-i ține pe jucători constant în priză pe toată durata ei.

Lumini și umbre

Bineînțeles, unul dintre cele mai importante aspecte într-un joc ce ridică furișatul la rang de artă este grafica, foarte reușită de această dată. Iluminarea, animațiile și decorurile se prezintă foarte bine, alegerea engine-ului Unreal 3 pentru a da credibilitate jocului de lumini și umbre specific seriei dovedindu-se extrem de inspirată. Nu că ar fi ieșită din comun, grafica încadrându-se în tiparele actuale, însă modul de prezentare are

Sam vs. Everyone

La pândă

Teapă, fraiere!

ceva aparte, ce face Conviction să se remarcă din mulțime. De exemplu, obiectivele îți apar efectiv în fața ochilor în timp ce joci, proiectate pe clădiri, garduri sau mașini. Drept consecință, nu mai este nevoie să pui jocul pe pauză pentru a putea vedea care sunt acestea. Mai mult,

Unde-s doi, vai de voi



în momente de cotitură, proiecțiile capătă forma unor flash-back-uri prezentate într-o manieră cinematică de efect, „amintirile” cu pricina ajutându-te să înțelegi mai bine situația cu care Sam se confruntă. În același timp, nu numai voice acting-ul, ci sunetul în general este la înălțime, deși am în continuare oarecare dificultăți în a-l asocia pe actorul Michael Ironside cu noua înfățișare a lui Sam Fisher. Vocea este, parcă, prea gravă pentru un „tinerel” de vârstă a doua, fie el și Sam, care nu prea mai seamănă cu ucigașul de odinioară. Altfel, noul look nu deranjează, iar constituția sa athletică chiar te face să crezi că ar fi în stare să escaladeze orice munte.

Revenind la gameplay, este remarcabil modul în care strategia de joc este influențată de noile elemente-

le implementate în el. Gadget-urile cu care ne-a obișnuit Sam nu sunt accesibile în primă fază, însă poate folosi oglinda de pe ușa propriei mașini pentru a verifica conținutul unei camere, așezând-o în dreptul spațiului liber de sub ea pentru a o examina. Funcționează exact ca o mini cameră video, cu diferența că este puțin crăpată din cauza pumnului pe care l-a încasat când a fost „eliberată”. Gadget-urile high-tech vin treptat, pentru tradiționalii ochelari de vedere prin pereți având mult de așteptat. Pentru a compensa absența lor, jocul se colorează instantaneu în alb și negru, semnalând astfel că ești ascuns de ochii inamicului de umbrele care te înconjoară. Reunosc că până și eu am fost puțin intrigat de acest aspect inedit, dar trebuie să recunosc că găsel-

nița este de efect și chiar își face treaba cu succes.

Atunci când umbrele sunt inexistente, ți le poți face singur, împușcând becuri și neone, metodă ce facilitează adesea furișarea în teritoriul inamic fără mare efort. În schimb, Sam nu poate să sară, iar posibilitatea de a face șpagatul între două ziduri, pentru a-ți pândi victima pe sub craci, a dispărut. Dar asta nu înseamnă că veți duce prea mult dorul șpagatului, nivelurile fiind concepute de așa manieră încât, practic, devine inutil. Sam are destule țevi, ziduri și pervaze la dispoziție ca să nu-i mai simtă lipsa.

Born to kill

Trecând peste sistemul de interogare a victimelor, nu foarte spectaculos, cel de executare a lor iese într-adevăr în evidență. Execuțiile sunt posibile prin apăsarea unui singur buton și doar atunci când Sam

surprinde o victimă pe la spate. Astfel, putem suci găuri, rupe coloane vertebrale și chiar arunca băieți rai prin geamuri sau de la balcoane. Odată ce ai executat pe cineva, automat ți să dă posibilitatea de a selecta două sau trei ținte aflate la un loc, iar prin scurta apăsare a butonului Y, Sam le împușcă automat. În aceste condiții, munca de teren devine mult mai ușoară, manevra fiind uneori necesară, însă nu recomand folosirea ei în exces, eu însumi găsind mai multă plăcere în anihilarea lichelelor din umbră, în tăcere. În primul rând, misiunile devin astfel mai provocatoare, iar în al doilea rând, durata de joc poate crește simțitor, având în vedere că un „actor grăbit” poate termina jocul în doar 5 sau 6 ore.

Când se ivește ocazia, inamicii pot fi prinși chiar și în capcane. Putem trage în cablul de susținere al unui candelabru pentru a-i strivi pe nefericiții ce stau la palavre sub el, putem trage în extingtoare ca să-i dezorientăm sau îi putem pur și simplu surprinde de sub pervazul ferestrei prin care se holbează, trăgându-i peste el.

Adversarii au, la rândul lor, câțiva ași în mână: lanternele, ochelari șmecheri ca ai tăi și posibilitatea de a reține ultima ta poziție cunoscută, jocul marcând vizual silueta lui Sam în locul în care a fost observat. Dar tot răul înspre bine, pentru că astfel știi în ce direcție îți vor concentra eforturile, fapt ce îți permite să-i flanchezi sau să găsești o portiță de scăpare cu mai multă ușurință.

Piper și sare

Noile elemente de gameplay funcționează aproape perfect și îi dau acțiunii un aer mult mai dinamic. Acest lucru se simte chiar și în multiplayer, mai ales în cooperativ alături de un prieten via Xbox Live sau împărțind pur și simplu ecranul în două. Este la fel de distrac-



Sincronizare



Numărăm până la trei. Trei!



tiv și pe alocuri mai provocator, dat fiind faptul că misiunile ce alcătuiesc un soi de prequel al campaniei, cer necesită o foarte bună coordonare între acțiunile celor doi jucători.

Campania solo este deosebit de scurtă, iar multiplayer-ul nu prea are șanse să-i prelungească substanțial durata de viață, însă este superb realizat, mai ales din punct de vedere tehnic și vizual, încât n-ai de ales și îi ierți toate neajunsurile. Este un joc de acțiune excelent

pentru oricine și succesul de care avea nevoie Ubisoft pentru a salva franciza de la piere.

Și acum, să curgă DLC-urile.

KIMO

alternativa

THE SABOTEUR

Cea mai curajoasă tentativă a Pandemic Studios (Destroy all Humans, Mercenaries) a însemnat totodată și ultimul joc scris de ei, fiindcă EA au decis să le închidă porțile, așa cum au procedat și cu alte studouri de jocuri capabile să sfideze mainstream-ul prin încercări diferite față de tendințele pieței. Asta ne-a făcut să dăm o atenție deosebită jocului și să-i acordăm circumstanțe atenuante pentru momentele și aspectele mai puțin reușite. Fiindcă The Saboteur este un joc în care s-a investit multă, multă pasiune.

LEVEL IANUARIE 2010

BUNE:

- ▶ gameplay-ul
- ▶ grafica
- ▶ modul co-op

RELE:

- ▶ Ioveste banală
- ▶ legănatul de ștrengar al lui Sam Fisher
- ▶ Al ușor de păcălit

CONCLUZIE:

Campania solo este deosebit de scurtă, iar multiplayer-ul nu are șanse să-i prelungească substanțial durata de viață, însă este superb realizat, mai ales din punct de vedere tehnic, încât n-ai de ales și îi ierți toate neajunsurile. Este un joc de acțiune excelent pentru oricine și succesul de care avea nevoie Ubisoft pentru a salva franciza de la piere.

GRAFICĂ 09

SUNET 09

GAMEPLAY 09

MULTIPLAYER 09

STORYLINE 07

IMPRESIE 09

Gen Acțiune Producător: Ubisoft Montreal Distribuitor: Ubisoft
Ofertant: Universal Music România Tel: 021 307 00 00 ON-LINE: www.ubisoft.com

8,6

În sfârșit...



Stați, mă, că-i păcat de iaurt



METRO

★ 2 0 3 3 ★

Balada Sovietelor postapocaliptice

Ca orice iubitor de jocuri video, mi-a trecut de multe ori prin cap să pun osul la treabă. M-am gândit chiar și la un survival horror postapocaliptic, în Bucureștiul comunist, devastat de un conflict atomic. Camera se plimbă printre ruine, băltoace radioactive, steaguri dărăpănate cu R.S.R., bucăți de poze cu Ceaușcă și, pe fundal, o copilă îngână distorsionat: Macarale, răd în soare argintii / Macarale, în zori de zi. Dar voi păstra problemele mele pentru canapeaua psihoterapeutului, privind cu ciudă către rusnaci, care, de bine, de rău, au făcut deja destule chestii de genul ăsta. În timp ce Call of Pripjat aduce S.T.A.L.K.E.R. la

potențialul său maxim, grupul care s-a desprins de GSC înainte de terminarea primului titlu din serie, nemulțumit pesemne de direcția apucată la vremea respectivă de companie, a format 4A Games și ne momește cu adaptarea romanului SF Metro 2033 (foarte de succes pe la sovietici și prin Europa, se pare) sub forma jocului video omonim, aterizat pe PC și Xbox 360 în categoria shooter-elor nuanțate de elemente survival horror. Cât de bun e shooter-ul și cât de puternic horror-ul, vom vedea în continuare. Despre carte și calitatea adaptării vă spun deschis că voi povesti abia prin numărul viitor, după ce voi fi terminat

lectura teancului destul de voluminos de copaci măcelăriți, care mi-a aterizat în poștă cam târziu pentru a mai face așa ceva acum.

Metro spune NU sandbox-ului

În ciuda asemănărilor cu S.T.A.L.K.E.R., pornind de la decorul postapocaliptic declanșat, bineînțeles, de o catastrofă nucleară, filiera rusească pe care vine, multe arme obiecte și terminând cu anumite concepte de joc sau pentru redarea atmosferei și a culorii locale (cum ar fi chitariști în jurul focului și multă votcă), jocul aista întoarce spatele preumblării în voie printr-un spațiu de proporții. Vine, așa cum sugerează firesc și numele, cu un design tunelar și spune o poveste clară, cu început și sfârșit. În momentul dezastrului, cei destul de norocoși să se afle în pânțele metroului moscovit s-au trezit ocrotiți de sistemul de etanșare, construit special pentru astfel de evenimente, iar latura subterană a metropolei le-a devenit cămin. În timp, amenințările și breșele de securitate au apărut ca ciupercile nucleare după explozie, iar natura umană n-a întârziat să-și etaleze polaritățile, astfel că supraviețuitorii s-au grupat în diverse stații în comunități unite de nevoia de securitate, de ideologie sau pur și simplu din întâmplare. Astfel, avem grupări naziste și comuniste, care luptă între ele, capitaliști care s-au dezvoltat cum au știut mai bine, încropind generatoare de energie, purificatoare de apă, arme arti-



Măine vii cu noi la masă



Ceainic

zanale, culturi de ciuperci și chiar ferme de porci (îndopați cu ciuperci, desigur). S-au format alianțe, s-au făcut linii de comerț, cu șnapanii de rigoare, a căror lăcomie și spirit comercial au întrecut frica periculoaselor călătorii prin rețeaua subterană, dar s-au găsit și destui netreb-nici care, nefiind în stare decât să consume, s-au unit în găști de tâlhari, terorizând adunărilor semi-civilizate. Foștii mecanici, angajați ai metroului, au devenit un fel de șamani pentru „triburile” aflate la ananghie, fiindcă ei cunoșteau bine fiecare ungher al sistemului de transport subteran, precum și cum să încropească mijloace de transport pe șine funcționale și adaptate condițiilor vitrege. Și, din pricina primejdiilor omniprezente, pentru mulți dintre indivizi, stațiile de metrou care îi adăposteau au devenit singura lume cunoscută, fiindcă nici măcar iscoadele, cu rol mai degrabă de paznici, nu se prea aventurau mai adânc de un kilometru în obscuritatea tunelurilor ce mărgineau „zonele civilizate”.

Tu, jucătorul, ești pus în pielea lui Artyom, un tânăr de 20 de ani, născut cu puțin timp înainte de sfârșitul lumii cunoscute și crescute în subteran. Are tenul totuși mai închis decât palidul ambalaj organic al celor mai

Pisiili!

stațiile învecinate și invaziile tot mai frecvente ale unor creaturi monstruoase, efecte ale noului ev biologic insti-tuit de radiații, alături de amenințarea Celor Întunecați (The Dark Ones, ce original!), aparent cocoțați direct în fruntea lanțului trofic pământean, în defavoarea omenirii, se simte nevoia informării întregii rețele subterane, în speranța formării unei alianțe pentru a combate dezas-trul iminent. Hunter, un curajos cutreierător al metrou-ta

va zile. Desigur, inevitabilul se întâmplă, iar protagonis-tul pornește către stația învecinată cu un grupuleț re-strâns de indivizi, în ceea ce avea să devină călătoria vieții sale.

Iarna (nucleară) se numără car-tușele!

În privința gameplay-ului, Metro 2033 se prezintă ca un shooter pur-sânge, foarte centrat pe atmosferă și realism (adică simularea realității jocului, nu neapărat a balisticii la nivel militar), determinat să ofere un grad de imersiune excepțional și să terorizeze bietul jucător cu sperieturi înșirate pe un fir epic tensionat, condimentat cu momente de explorare și respiro. În interfața supra-pusă redării 3D arată un minim absolut, adicătelea gloanțele pe care le ai în încărcător și totalul de gloanțe, plus indicatoare de acțiune, dar numai în anumite mo-mente, când este cazul. În rest, toate indicile sunt per-fect contopite în lumea de joc. De regulă, poți să-ți dai



Pa, Andrei!



mici, care nu văzuseră niciodată lumina zilei și o vigoare fizică mai însemnată decât cea a ființelor private de soare. Rămas orfan și totodată unul dintre puținii supravie-tuitori ai unui episod sângeros petrecut în stația în care și-a pierdut părinții, a fost crescut de salvatorul său, pe care, cu mai bine de doisprezece ani în urmă, nu-l lăsase inima să abandoneze copilul pe care i-l întindea o mamă care știa că avea să piară. Exhibition, stația care-l adop-tase, era un caz fericit, fiind populată de oameni compe-tenți, buni gospodari și luptători abili, cărora ie păsa cu adevărat unii de ceilalți. Acesta a fost și secretul supra-viețuirii lor. Din nefericire, odată cu tăierea legăturii cu





mult ca semnificație și intensitate, aldoma personajelor. Detaliate, gândite, sugerate, dar creionate incomplet și insuficient cât să te atașezi cu adevărat de ele. Deși poate trece ca o experiență finisată, în mintea mea a rămas o simplă schiță a unui joc fabulos, cu numeroase elemente omise cu totul și cu altele prezente mult prea plâpând față de ce ar fi trebuit să însemne. Engine-ul grafic, sunetul și atenția la multe detalii de ordin tehnic, precum și coerența lor, alături de elementele inovatoare sunt în mod clar punctele forte din Metro. Așa joc de lu-



Mă iubește, nu mă iubește... mă nedumerește!

Jocul ăsta e unul al contrastelor. Pe cât de captivante sunt anumite momente și unele decoruri, pe atât de neinspirate și generice par altele. În funcție de cum abordezi jocul în general și de preferințele personale și butoanele intime „I Like-I Hate”, poți avea parte sau nu de satisfacție, fiindcă experiența poate fi destul de diferită de la o butonare la alta a acelorași segmente. Cert este că reușește să ofere surprize plăcute când nu te aștepti, iar altele să-ți spulbere așteptările, făcându-te să te simți ca un puști tărât de guler de lângă raftul cu soldăței de o mămică isterică și mult prea crudă cu dorințele tale. Dacă-l terminați, veți ști cam la al treilea sfert ce moment am în minte acum. Comunitățile subterane sunt surprinse foarte bine, iar dialogul dintre NPC-uri, foarte interesant, dacă ai răbdare și minte să-l asculți, dă indicii importante de gameplay, culoarea locală și numeroase informații despre lore-ul universului imaginat de Dmitry Glukhovsky. Din păcate, dacă n-ai, jocul nu-și prea face datoria de a te stimula să asculți, prin mici teaser-e bine dozate și îndemnuri mute. Citind deja o parte din carte, îmi dau seama că multe dintre momentele interesante au fost adaptate și modificate, scăzând foarte

mini, umbre, efecte speciale și shader-e plasate meșteșugit n-am mai văzut nicăieri. Și sunetul e la înălțime, cel puțin ca efecte speciale și voci. Aici fac o paranteză: vocile în engleză au penibilul accent stricat, rusesc, o moli-mă de care mi-aș dori să se scape cât mai curând. Pe de altă parte, e disponibil și speech-ul în rusă, mult mai atmosferic, însă la care m-am văzut nevoit să renunț, de vreme ce multe conversații și bucăți de banter nu sunt subtitrate. Chiar și în engleză, e absolut criminal de greu să distingi o conversație anume de altele din zone aglomerate dacă ai sunet stereo și nu un surround cu pozițional ca la carte. Muzica e foarte discretă și rareori prezentă, dar de o foarte bună calitate. De regulă, găsești câte un radio, casetofon sau gramofon decrepit, abandonat, și poți alege să îți tragi sufletul pe durata unei audiții care-ți mai alungă fiorii reci și teroarea din minte. Un tușeu foarte reușit prin dozarea inteligentă, într-adevăr. Iar povestea, care putea fi extrem de interesantă, este umbră de o ambiguitate și lipsă de detalii și momente cu adevărat marcante sau bine sugerate. Cât despre final, deși există unul alternativ, mă îndoiesc că sunt prea mulți cei care l-au obținut pe acela, fiindcă presupune o conduită deloc intuitivă și adeseori contrară con-

strângerilor date sau de gameplay sau cel puțin sugerate de stilul de joc. Nu vă strică surpriza decât numărul viitor, când vom dezbată una-alta mai pe larg.

În încheiere, nu pot să nu remarc atmosfera genială dată de combinarea graficii extraordinare pe alocuri cu micile inovații de gameplay, dar deplâng faptul că universul de joc nu-și atinge nici jumătate din potențial, iar povestea e creionată stângaci. Era nevoie de mai multă libertate de explorare, de mai multă interacțiune cu supraviețuitorii, chiar quest-uri și multe elemente opționale, care să te scufunde în joc, cu natură de obstacole și riscul de a fi contrare urgenței misiunii tale. Multiplayer nu mi-aș fi dorit, sincer vorbind. Chiar și așa, am petrecut mai bine de 14 ore pentru prima trecere prin joc în metroul generator de claustrofobie și am revenit asupra lui pentru a doua jucare, ceea ce înseamnă că și cam face banii. Rămâne însă un shooter buniceț și un joc deosebit de interesant, plăcut, care merită încercat, nefiind în stare să atingă statutul de capodoperă sau o poziție apropiată de soclul seriei Half-Life prin aproape niciun aspect.

Caleb

seama câte gloanțe ai pe țeavă uitându-te la armă. Dacă ai cuțite de aruncat (utile pentru omoruri instantanee și silențioase), le vei putea număra din mână. Și fiindcă există și arme pneumatice, eficiente doar la presiuni mari, care trebuie obținute manual, ținând apăsată tasta Reload, apare necesitatea unui ceas care să indice nivelul de presiune, montat foarte natural pe armă și perfect vizibil. Și lanterna joacă un rol important, dată fiind obscuritatea generală, iar intensitatea ei scade în timp, pe măsură ce mănâncă din baterie. Nu-i nimic, Artyom are și un dinam, pentru încărcarea manuală a energiei, care alimentează în același timp și ochelarii pentru vedere nocturnă (am râs pe tema asta de Koniec, care se întreba de ce nu pornesc - săracul, a jucat un sfert din Metro cu bateria descărcată, hehe). Un alt element interesant de gameplay sunt măștile de gaz, absolut necesare la suprafață și în alte câteva zone, subterane, cu rezervă limitată. Pe de o parte, trebuie să ții ochii pe ceas pentru a vedea cât mai ține filtrul măștii, pentru a-l schimba înainte să leșini, pe de alta, masca îngustează câmpul de vizibilitate. Ea se poate crăpa, limitând sever ceea ce vezi sau poate fi spartă de-a binelea, caz în care, dacă nu găsești un substitut sau adăpost în mai puțin de un minut, ai belit-o. Însă cea mai cruntă mecanică de joc se leagă de muniția militară, neartizanală, deosebit de eficientă în luptă și, pe de altă parte, unica monedă de schimb din joc. Ceea ce conduce la inevitabilitatea faptului de a-ți goli portofelul în țestele inamicilor. Scapi pe

moment, dar ulterior poți avea de suferit fiindcă n-ai mai avut bani de filtre, de arme mai bune sau de mai multe gloanțe și truse de prim ajutor. Fain și eficient, în practică, pentru a te face să scormonești fiecare ungher după proviziile adecvat de rare, cu riscul de a da peste vreun monstrulache sau o capcană și pentru a face să te întrebi mereu dacă ai nevoie de ou sau mai degrabă de cloșcă. Dacă tot ziceam de trusele de prim ajutor: sistemul de health merge, în general, pe linia unei vindecări lente a loviturilor neletale, cu durată proporțională cu gravitatea lor. Este întâlnit și în multe alte jocuri, dar a fost implementat cu mult mai aspru în Metro. Apar și trusele de prim ajutor, sub formă de injecții, foarte rare și mai ales utile în mijlocul nebulniei, când nu prea ai unde să fugi pentru a-ți linge rănilor. Cum decurge acțiunea, vă întrebați?

Șobolan de tunel

Metro 2033 alternează destul de bine părțile de explorare (mult spus), socializare și căscat gura cu acțiunea. Pac-pac clasic, dar fioros, foarte satisfăcător și cu zvâc, cu



prin decor. Asta și faptul că uneori pur și simplu nu poți distinge că mai există o rută posibilă, care ocolește toată nebulnia, cu prețul trecerii printr-o zonă în care tronează gaz otrăvitor și cere implicit să ai cu tine filtre pentru mască. De departe însă, monștrii m-au enervat cel mai mult. Cu două excepții (un soi de gargui și fiorosul Bibliotecar): în loc să sperie, exasperează prin faptul că trec pur și simplu pe sub cameră, plasându-se adesea într-un unghi mort, din care nu poți să-i nimeriști cum trebuie. Poate onora li s-a părut inteligent. Pe mine m-a lăsat rece. Deși ar fi putut fi interesanți ca și comportament, nu prea am de ales și trebuie să cataloghez implementarea lor drept stângace și parțial neinspirată, insuficientă să ofere o provocare autentică și palpitantă și pentru a-i introduce pe vreo pagină importantă din istoria jocurilor. Nu mă înțelegeți greșit, nu e un shooter prost, însă, în ca-



alternativa

PC BOX

STALKER: CALL OF PRIPYAT

CRYOSTASIS

CALL OF CTHULHU

CRYOSTASIS / CALL OF CTHULHU / CALL OF PRIPYAT

Două titluri excelente de la ruși plus o piatră prețioasă neglețită semnată Bethesda constituie un trio ideal de alternative pentru Metro 2033. Cam toate reușesc prin mesaj, atmosferă și uneori simbolism să fie ALTECEVA decât tolerează în general piața de jocuri video actuală. Cu un minim de răbdare și interes, vă veți mulțumi că le-ați încercat, chiar dacă sunt, pe alocuri, foarte dificile.

BUNE:

- grafică superbă, cu efecte de iluminare fantastice
- univers intrigant, inovații de gameplay delicioase
- atmosferă foarte reușită, dialoguri interesante între NPC-uri

RELE:

- nu poți seta fiecare parametru grafic în parte; ce naiba, e pe PC!
- puțințel prea opac din punctul de vedere al convențiilor de gameplay și al lore-ului
- designul monștrilor, cu mici excepții, îi face ușor de uitat
- se simte nevoia unei libertăți mai mari de mișcare, a unei interacțiuni mai complexe cu personajele

CONCLUZIE:

Căine bun în burduf de brânză. Deși inspirat dintr-un univers cu mult potențial, nu reușește să-l transpună până la capăt. Calitatea generală a realizării și inovațiile inteligente îl salvează de mediocritate, alături de grafică reușită, în care mi se pare că s-a investit prea mult timp și energie în defavoarea altor elemente la fel de importante, ca designul inamicilor. Merită încercat, dar cu riscul de a rămâne o experiență plăcută și nu una memorabilă, de referință.

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	08
IMPRESIE	08

Gen: FPS. Producător: 4A Games. Distribuitor: THQ Nordic. Preț: 49,99 lei. ON LINE: www.metro2033.com

CERINȚE MINIMALE: Procesor: Intel Core 2 E6700. Memorie: 2 GB RAM. Accelerare 3D: NVIDIA GeForce 8800.

8,4

De-a lungul timpului, suedezii de la DICE și-au făcut un obicei din a redefini conceptul de multiplayer online, seria Battlefield însumând unele dintre cele mai cunoscute și mai reușite shooter-e first person pe care ni le-a dat industria vreodată din acest punct de vedere... cu excepția lui Battlefield: Vietnam.

Battlefield: Bad Company avea să fie primul din serie care oferea o campanie single player în adevăratul sens al cuvântului, cu o poveste savuroasă, plină de momente comice, ce a eclipsat într-o oarecare măsură componenta multiplayer. Paradoxal, însă, Bad Company nu a fost lansat decât pe console, miezii de la EA dând cu piciorul platformei tradiționale care a consacrat seria, PC-ul. Prin urmare, oricât de special a fost,

BATTLEFIELD

BAD COMPANY 2

De această dată și pe PC



jocul nu s-a bucurat de succesul scontat, fanii care se așteptau să-l vadă lansat în primul rând pe PC, simțindu-se, și pe bună dreptate, trădați. Din fericire, situația este cu totul alta în cazul Battlefield: Bad Company 2, căruia EA i-a acordat mult mai multă atenție.

Despre o campanie

Având la bază un Bad Company remarcabil, BC2 vine în întâmpinarea pușcașului de duminică cu și mai multă distracție - mai multe explozii, o campanie solo mai lungă și o componentă online aproape completă. În

plus, spre deosebire de campania seacă, fără cap și prea puțină coadă din Modern Warfare 2, BC2 dă dovadă de un simț al umorului înăscut în acest sens, neezitând să-l ia la mișto pe concurentul său direct atunci când are ocazia. Dar n-o să strică surpriza și vă las pe voi să descoperiți aluziile cu pricina.

Povestea îi are în centrul atenției tot pe aiurii din primul joc, reîntâlnirea cu Sarge, veteranul grupului, Sweetwater, „deșteptul” pământului, Haggard, demolatorul și Marlowe, „tipul cel nou” pentru eternitate, fiind cât se poate de savuroasă. Povestea în sine orbitează în jurul unei arme de distrugere în masă, un echivalent al bombei atomice realizat de oamenii de știință japonezi în timpul celui de-al Doilea Război Mondial, dar care abia acum ne amenință cu adevărat. De altfel, campania demarează cu o misiune excelent realizată, ce se desfășoară

șoară chiar în acea perioadă, prin 1944, și continuă cu o cursă captivantă pe câmpuri de luptă moderne, ce ne găsește furișându-ne prin păduri înzăpezite, participând la bătălii cu tancuri în deșert, străbătând jungle cu barca și cucerind un cartier strădă cu strădă - în aer și pe pământ, în BC2 nu există plictiseală.

Ei, poate că scenariul nu este unul dintre cele mai reușite, nici foarte elaborat, însă lasă loc examinării amănunțite a evenimentelor și chiar poți să uiți de el atunci când stai să te gândești că poți arunca o grămadă de chestii în aer, dar nu știi cu ce să începi. Ba mai mult decât atât, poți dărâma clădiri întregi, mulțumită celei mai noi versiuni a sistemului de distrugere proprietar Destruction 2.0. Partea și mai frumoasă este că actorii care le-au dat eroilor viață în jocul anterior s-au întors la treabă, dialogurile în care se iau chiar ei între ei peste picior fiind o adevărată încântare pentru urechi. Fiecare are o personalitate grozavă, iar asta în ciuda faptului că povestea, mai sumbră de această dată, nu lasă loc de prea mult amuzament - goana dementă după aur a luat sfârșit deocamdată, acum când propria ta țară este pe cale să fie atacată.

Campania solo din BC2 este foarte antrenantă și distractivă, chiar dacă puțin repetitivă pe alocuri, însă engine-ul Frostbite își face foarte bine treaba, mediul de joc distructibil condimentând substanțial experiența de joc. Rezultă de aici că trebuie să te gândești de două ori înainte de a te ascunde după un zid sau gard, pentru că oricând gloanțele inamicului pot mușca din ambele cu sete, până când nu mai rămâne nimic din ele. Nici clădirile nu sunt prea sigure, dacă te gândești că sunt de ajuns câteva grenade bine plasate pentru a le transforma în mormane de moloz, iar tot ceea ce poți face tu, inamicul o poate face uneori mai bine.

Nelipsite, vehiculele se comportă foarte bine din





punctul de vedere al controlului și este o plăcere să le conduci de fiecare dată când se ivește ocazia, fie ele tancuri, bărci pneumatice, ATV-uri sau buggy-uri dotate cu mitraliere grele. Îmi lipsește, totuși, ceva, anume ocazia de a pilota un elicopter de atac Hind și de a dezlănțui iadul la sol din carlinga lui. În primul BC, această experiență exista, dar aș minți să zic că am motive să mă plâng, pentru că efectiv n-am avut timp să-i simt chiar atât de tare lipsa. Din fericire, BC2 este palpitant și plin de surprize de la un capăt la celălalt.

The Real Thing

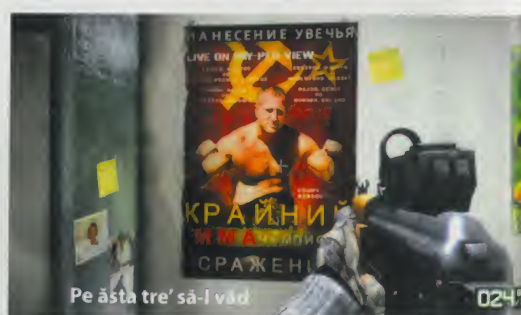
Evident, fiind vorba despre un joc pe a cărui frunte scrie „Battlefield”, era de așteptat să fim întâmpinați cu o componentă multiplayer solidă, iar DICE nu dezamăgește nici la acest capitol, aceasta fiind, de fapt, componenta sa principală. Pe lângă modul de joc Conquest, a fost revitalizat modul Gold Rush, redenumit simplu Rush, caz în care avem de-a face cu o luptă alertă pentru atacarea și apărarea pe ture a unor obiective strategice de pe hartă, ce funcționează în felul următor: un număr „nelimitat” de apărători trebuie să înfrunte un număr limitat de atacatori care le iau cu asalt pozițiile utilizând încărcături explozive și arme convenționale. Situația este cu atât mai dificilă pentru apărători în condițiile în care clădirile în care se ascund aceste obiective, dar și ei, pot fi dărâmate, însă compensează prin numărul mai mare și poate tocmai de aceea tabăra lor poate părea puțin prea potentă.

Există o serie de alte moduri de joc, mai mici ca arie de desfășurare și număr de jucători, cum ar fi Squad Rush și Squad Deathmatch, ce găzduiesc partide de 4 contra 4 jucători. Bătăliile sunt departe de a fi epice în aceste cazuri, dar fiecare mod este distractiv în felul său, acțiunea, de exemplu, fiind mult mai rapidă, dar la fel de intensă.

La rândul ei, colecția de vehicule din multi este vastă, iar în acest caz putem folosi și elicoptere de atac pe lângă tancuri, ATV-uri, bărci cu motor, jeepuri, vehicule blindate de transport și altele, în funcție de hartă. Bătăliile între tancuri, pe un covor de nisip orbitor bătut de soare, sunt cu adevărat provocatoare, în timp ce creștele înzăpezite ascund adesea lunetiști din calea cărora nu ai cine știe ce scăpare. Elicopterele de atac, însă, sunt mai greu de controlat, tocmai de aceea nu oricine este recomandat să le piloteze. Este indicat să iei întotdeauna un tunar cu tine în aer și să faci bine să nu te prăbușești după nici zece secunde de la decolare. Sunt destui din ăștia și fără tine, dacă te încadrezi în categorie. Există chiar și elicoptere de transport echipate cu două mitraliere grele pe fiecare parte, ce pot transporta un număr important de combatanți dintr-un loc în altul și sunt mai ușor de controlat. Dar atenție pe unde le lăsați și ce faceți cu oricare dintre vehicule, pentru că pot fi oricând „rechiziționate de tabăra adversă” și folosite împotriva voastră.

Sistemul de selecție a clasei din care va face parte soldatul tău pe câmpul de luptă este bine implementat și dă acțiunii mai multă culoare, capturarea unor obiective și uciderea inamicilor deblocând treptat noi arme, abilități speciale și piese de echipament specifice clasei alese. Procesul este lent și anevoios, iar faptul că medicul nu are din start kit-ul de resuscitare asupra lui, ci trebuie să lupte din greu ca să-l obțină, mi se pare cel puțin ciudat. Ce rost mai are să-l alegi de la bun început? Eu

de o eternitate pentru a fi reincărcate, iar traiectoria gloanțelor trebuie atent calculată, ele comportându-se realist. Nu vor urma niciodată o linie dreaptă, iar cu cât ești mai departe de țintă, cu atât ai mai multe șanse să-i răscolești pământul de la picioare, în loc să-i nimeriști capul. Lupta este astfel mult mai provocatoare, mai tactică, iar singurul lucru care m-a deranjat a fost faptul că adversarii mei n-au murit de fiecare dată când le-am înfipt cuțitul în cap. Foarte ciudat.



Însumi joc de obicei din postură de medic și trebuie să recunosc că este frustrantă decizia producătorului în acest sens, însă, odată ce obții kit-ul, lucrurile se schimbă radical în bine.

Mediul înconjurător a fost și el drastic îmbunătățit din punct de vedere vizual, jocul căpătând un aspect mult mai realist. Majoritatea armelor par a avea nevoie



de o eternitate pentru a fi reincărcate, iar traiectoria gloanțelor trebuie atent calculată, ele comportându-se realist. Nu vor urma niciodată o linie dreaptă, iar cu cât ești mai departe de țintă, cu atât ai mai multe șanse să-i răscolești pământul de la picioare, în loc să-i nimeriști capul. Lupta este astfel mult mai provocatoare, mai tactică, iar singurul lucru care m-a deranjat a fost faptul că adversarii mei n-au murit de fiecare dată când le-am înfipt cuțitul în cap. Foarte ciudat.

Love it!

Grafic, jocul este o bijuterie, designul nivelurilor fiind unul de excepție. Este deosebit de imersiv, iar

efectele de iluminare (ah, soarele ăla!), dar și cele climatice, precum ceața, te pot lăsa fără grai la cât de realist au fost simulate. Texturile, la rândul lor, sunt bine realizate, excepțiile minore de la regulă nereușind să știrbească calitatea superioară de necontestat a ansamblului vizual.

Iar dacă grafică

de zile mari avem, aflați că efectele sonore sunt și mai și. Fie că ești în toila unei înțeleștări armate sau tragi cu pușca cu lunetă de pe o creastă, jocul simulează exact modul de propagare al fiecărui sunet în parte. Tunurile tancurilor tună cu efect în depărtare, glonțul unui lunetist ricoșează distinct din copacul în spatele căruia te-ai ascuns, iar pașii pe care îi auzi strivind zăpada din spatele tău îți pot da fiori pe șira spinării la orice oră din noapte. Sunetul, sub toate aspectele, este cu adevărat excepțional.

În concluzie, Battlefield: Bad Company 2 aduce exact ceea ce am așteptat. Este mare, distractiv și antrenant, nu numai în single player, dar și în multiplayer. În plus, avem chiar și servere dedicate. Ce mai așteptați?

KIMO



UNREAL TOURNAMENT III

Este cam greu să oferi o alternativă la fel de captivantă și amuzantă precum campania single player din Bad Company 2. Dar cum multiplayer-ul se vrea a fi punctul forte al jocului, vă ofer Unreal Tournament III ca alternativă. Este alert, incitant, foarte divers ca moduri de joc și ne dă ocazia să zburdăm într-unele dintre cele mai trăsnete vehicule gândite vreodată. Foarte SF și plin de mod-uri geniale.

*LEVEL FEBRUARIE 2008

BUNE:
► umorul
► eroi memorabili
► multiplayer electrizant
► grafică și sunet de zile mari

RELE:
► poveste previzibilă
► level up anevoios
► câteva bug-uri grafice

CONCLUZIE:

Oricine se declară fan al pac-pac-ului online nu are motive să treacă cu vederea Battlefield: Bad Company 2. În plus, vine și cu o campanie solo antrenantă, plină de momente amuzante.

GRAFICĂ	09
SUNET	10
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	08
IMPRESIE	09

Gen: FPS, Producător: EA, Distribuitor: EA
Ofertant: EA GAMES ON-LINE
CERINȚE MINIME: Procesor: Core 2 Duo 2.4 GHz, Memorie: 2 GB RAM, Accelerație 3D: 128 MB (GeForce 7000, ATI X1300)

DRAGON AGE™

ORIGINS

AWAKENING

Originile trezirii

D eși eram aproape sigur că avalanșa de DLC-uri va aduce la vale cel puțin un expansion major, nu mă așteptam să fiu rechemat la Lupta cea Mare atât de curând. Și cu toate acestea, iată-mă înghinându-mă răul subteran pentru a doua oară în mai puțin de șase luni alături de Căpitanul Propolis și șleahța lui de neadaptaji.

The Darkspawn

Pare-se că nimicirea Archdemon-ului n-a pus capăt problemelor grey warden-ilor. Odată sosit la Vigil Keep, fortăreață care veghează fostul domeniu al unui co-conspirator al lui Loghain și actuală posesiune a ta, vei observa cu stupeoare că darkspawn-ul încă mai are dinți și a reușit să răvășească frumusețe de castelaș. Colac peste pupăză, în peisaj apare o jivină nemaivăzută, un darkspawn capabil să articuleze fraze complexe și îngrijorătoare. Fortăreața are nevo-

ie de investiții serioase (adică bani și mici quest-uri), supușii tăi îți vor cere sfatul înțelept în multiple rânduri (decizii care afectează cât de cât finalul), iar misterul darkspawn-ului vorbitor se adâncește și se ramifică timp de 15 - 20 de ore cât durează campania. Personajele din Origins sunt cam scumpe la vedere. Oghren este singurul personaj recrutabil, restul sunt „de cameo”. Wynne îți dă un quest, Alistair apare puțin la început sau sub formă de text în colajul de final, în funcție de rezultatul Landsmeet-ului din Origins (presupunând că ai importat personajul, o „afacere” care nu influențează dramatic evenimentele din Awakening), iar Morrigan nu zice nici „păs”. Pe restul nu țin minte să-i fi văzut, deși e posibil să fie pomeniți în anumite situații.

În Awakening, atenția noastră s-a mutat în vecinătatea burg-ului Amaranthine. Ceea ce înseamnă că nu vom revizita locații din Origins. Deci nu s-a reciclat nimic, lucru îmbucurător pentru amatorii de lucruri noi. În schimb, ne bucurăm de locații noi, arătoase, unele chiar

memorabile, semn că s-a muncit ceva mai mult la level-design. Avem orașul Amaranthine, o cetățuie micuță, dintr-o bucată” care arată și „se simte” într-un mare fel. Vom explora un thaig superb, un sătuc de mlaștină părăsit, ba avem timp și de o plimbărică scurtă, dar intensă, în Fade. E drept, există mai puține locații în Awakening, iar respectivele locații sunt ceva mai mici decât în Origins, dar per total lasă o impresie mult mai plăcută. Până și designul encounter-urilor mi s-a părut ceva mai rășărit decât în Origins. Cantitatea de „filler combat” (lupte ușurele, de umplură, menite să lungească jocul și să te ducă la level cap mai rapid) s-a mai micșorat parcă. După ce am petrecut ceva timp în Awakening, mi-au revenit vechile bănueli conform cărora Origins ar fi fost lungit în mod artificial.

Limita de nivel a fost ridicată la 35 (cu un achievement absolut inutil, ca toate achievement-urile, pentru atingerea nivelului 30), arborii de talente și

skill-uri au crescut vizibil pentru fiecare clasă (adicii care potențează unele build-uri deja consacrate și creează posibilități interesante). În plus, mai ales pentru cei care și-au importat personajul, dar doresc să încerce un build nou, a apărut și posibilitatea de respect, adică resetarea atributelor, a skill-urilor și a talentelor pentru cei care nu-și fac veacul prin MMORPG-uri. „Respec-ul” se prezintă sub forma unor cărțuții care costă în jur de 6 galbeni, o sumă mult prea mică având în vedere posibilitățile financiare (am terminat jocul cu 250 de galbeni) ale unui erou din Awakening.

Atât de ușor (și de des) poți procura respectivele tomuri, încât la fel de bine puteai să adaugi un buton „Reset Character”, pentru momentele în care treaba poate fi rezolvată mult mai ușor cu alt build, și gata. Altcumva îți gândești personajul când știi că ești „blocat” alături de el până la final... Mă mir că n-a apărut un personaj care, în schimbul unei sume modice, îți schimbă clasa.

Vorba scurtă, sărăcia RPG-ului

Dialogurile, din nou, mă lasă rece, mai ales când în aceeași lună mi-au picat în mână câteva jocuri (și nu RPG-uri) care mi-au satisfăcut mai bine decât Awakening poftele de cetitor. Și mă voi referi strict la

cele trei jocuri pe care le-am butonat intensiv luna aceasta, nu la genialul Arcanum, pe care am făcut „greșeala” să-l muncesc puțin în scurtele pauze de Dragon Age. Star Control, o „vechitură” de adventure/arcade/strategie/RPG spațial cu un background solid, dialoguri geniale și poveste excepțională, Kingmaker (expansion, RTS) cu ale sale briefing-uri pline de miez și Chaos Rising cu dialogurile sale scurte și heuripiste, care mustesc de barbație spațială și „ubermenschisme”. Toate trei mi-au oferit, cel puțin la capitolul „sporovăială”, satisfacții mult mai mari decât RPG-ul anului 2009 și expansion-ul său. Repet ce-am spus și în review-ul lui

Origins: chiar și în cele mai bune momente, dialogurile nu depășesc calitatea fantasy-urilor mediocre publicate la kilogram de Wizards of the Coast. Intrările în Codex, unde nu cred că a existat o limită de caractere pentru a scuti ceva bănuți la voice acting, mi se par că sunt scrise mult mai bine decât dialogurile.

O schimbare în bine, cred eu, este că s-a renunțat la clasicele discuții din tabără. Dialogurile cu tovarășii de drum sunt ceva mai puține, sunt declanșate doar în anumite locuri și, în general, nu durează prea mult, trebușoară care sigur îi va deranja pe unii dintre voi. Mie unuia mi-a plăcut ideea, pentru că s-a deviat puțin de la formula clasică și oarecum forțată de a vizita în mod regulat tabăra pentru a oferi tovarășilor de drum consultații gratuite și un umăr confortabil pe care să-și plângă amarul.

O altă chestiune care mă zgârie pe creier este umorul forțat, făcut la normă. Cineva a spus „Jucătorul trebuie să mai și râdă, aveți trei zile să „scrieți” un companion glumeț, hătru, care să-și ascundă problemele în spatele umorului și să destindă atmosfera cu atitudinea sa rebelă, neserioasă”. În Origins l-am avut pe Alistair (care mi-a stricat o bună parte de final), aici avem una bucată dwarf alcoolic plus un mag „șugubăț” evadat din ghearele păstorilor de magi și înregimentat cât ai clipi din ochi în rândurile Grey Warden-ilor. Slavă Creatorului că am găsit destul de rapid un personaj care să-l înlocui-





iască pe Oghren, altfel trebuia să parcurg toată campania alături de el.

Awakening

Cu toate acestea, povestea, deși mai puțin „epică” decât în Origins, unde influențai destinul unei națiuni, mi s-a părut mult mai interesantă și mai finuță. Și, prin implicațiile ei, mult mai sumbră. Chiar dacă nu te paște o Apocalipsă ca la carte. Sunt abordate o serie de teme interesante printre care și eterna problemă a liberului arbitru (la nivel de RPG pentru mase, e drept), iar alegerea de la final mi-a dat ceva de gândit cu privire la relația darkspawn-ului cu universul. Deși gri în anumite zone, până la urmă Origins îți dădea un antagonist mut, unidimensional, construit pentru a fi urât până la capăt. În Awakening, darkspawn-ul și-a angajat un avocat, iar lucrurile devin mult mai interesante spre final când începi să simți o urmă de simpatie pentru personajul (personajele) negativ (negative). Astfel, alegerea de la final (căci va exista una) va căpăta mai multă greutate, iar investiția emoțională e mult mai mare.

Și dacă tot vorbeam de alegeri, ele au devenit ceva mai evidente, iar unele au consecințe pe termen lung. De exemplu, bătălia finală este precedată de o dilemă interesantă care poate fi evitată dacă pe parcursul jocului ai luat deciziile „administrative” corecte.

Capeți, astfel, un oarecare sentiment de libertate (deși consecințele acestor alegeri nu încurcă în mod plăcut firul epic) și un motiv pentru a relua jocul cel puțin o dată.

Singurele lucruri care m-au împiedicat să mă bucur extrem de tare de o asemenea poveste au fost cele câteva bug-uri majore (am numărat vreo trei, unul m-a făcut să-mi pierd echipamentul câștigat cu atâta trudă, noroc cu cei trei giga de save-uri) și dialogurile, pe care le-am beștelit mai sus.

Poate ești descurajat de tonul puțin cam negativist al articolului, dar eu îți spun că nu este cazul. Deși voiam și mă așteptam la mai mult (sincer, speram la ceva mai în vâna lui Mask of the Betrayer de la „textierii” Bioware-ului în frunte cu musiu Gaider (care NU este un autor strălucit de fantasy, btw), am simțit o stranie mulțumire, dublată de o urmă de regret că m-am lăcomit și n-am lă-

sat și pe mai târziu (cum mi se întâmplă destul de des când termin un joc bun). A fost o călătorie frumoasă.

■ cioLAN

alternativa

BiOWARE

ORICE JOC BOWARE

Dacă doriți o experiență asemănătoare (uneori mai bună, alteori mai puțin bună), luați la pigulit toate RPG-urile Bioware, în special Baldur's Gate 2, dacă n-ați făcut-o încă. Dacă imi urmați sfatul, vorbim la anul.

BUNE:

- atmosfera
- povestea

RELE:

- glume unde nu e cazul
- se mai putea munci la dialoguri

CONCLUZIE:



Nu este ce-a fost Mask of the Betrayer pentru Neverwinter Nights 2, dar se achită decent de datorie, în special pentru un expansion apărut la nici șase luni după jocul „tată”.

8,6

GRAFICĂ	08
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	---
STORYLINE	08
IMPRESIE	09

Gen RPG Producător Bioware Distribuitor EA Ofertant GameShop.ro

ON-LINE www.dragonage.com

CERINTE MINIME: Procesor 1.6 GHz Memorie 1 GB RAM Accelerare 3D 128 MB VRAM DirectX 9.0

PE CD

- Editoare foto și video
- Filtre și plugin-uri
- Diverse utilitare

PREMIERĂ! FOTO-VIDEO digital + OCHELARI 3D

Întoarce revista și **DESCOPERĂ FOTOGRAFIA 3D!**

Atenție! Această ediție se comercializează doar însoțită de ochelari din imagine.

fotoworld.chip.ro

mai 2010 11,98 LEI ISSN 1453-7079

FOTO-VIDEO
DIGITAL

Fotografia 3D

Istorie și prezent

Test & Review

- Obiective cu focală fixă
- Canon EOS 1D Mark IV

Sfaturi practice

- În lumina și momentul potrivit
- Fotografierea cetăților medievale

TEST: 38 DSLR-uri din noua generație



Când ești online:
CITEȘTE!
Adună puncte
100 puncte
și ai 1 leu

Special: Mihai Moiceanu vă prezintă
istoria și prezentul fotografiei 3D

fotoworld.chip.ro

Această ediție se comercializează doar însoțită de ochelari 3D.

SILENT HUNTERS 5

BATTLE OF THE ATLANTIC

Cum să ascunzi un gameplay de calitate

Citind pe ici, pe colo mai un review, mai o impresie, mi-am dat seama că nu sunt singurul care și-a pus o întrebare destul de interesantă legată de nebunia asta și de fascinația oamenilor pentru submarinele din timpul Războaielor Mondiale. Pe lângă faptul că viața de marinăr pe un astfel de vehicul în timpul războiului era una foarte jengoasă și de obicei se sfârșea

pe fundul mării, submarinele au fost și unele dintre cele mai groaznice „automate” de distribuție a morții. Adică, pe lângă milioanele de tone de cargo care s-au dus pe fundul mării, o grămadă de oameni care călătoreau cu acel cargo au avut cam aceeași soartă. Asta ca să nu mai vorbim de cazurile în care acel cargo erau chiar oamenii, transportoarele de trupe.

O Paranteză

Ceea ce am observat că lipsește din jocurile cu submarine este tocmai acest lucru – cele câteva zeci, sute sau chiar mii de oameni împărțiați asimetric pe suprafața apei. Aceștia fie că rămân blocați pe vaporul care se scufundă, fie sunt uciși de masa acestuia care se prăvălește peste cei care înotau crezând că au scăpat deo-



Așa se scurgeau 99% dintre zilele de marinăr submarin



Tutul de Punte - de preferat torpilelor când e posibil



Explozii de invidiat

Un camarad de arme se întoarce acasă

camdată. În fine, mai sunt și cei care sunt trași la fund de către vârtejul de apă creat în urma scufundării. Iar submarinul care a provocat disperarea pleacă liniștit pe drumul său ca și cum nimic nu s-ar fi întâmplat și niciun om nu ar fi fost lăsat în mijlocul oceanului să moară într-unul din celelalte moduri posibile, începând cu setea și arsurile de soare și terminând cu rechinii și canibalismul. Pe de altă parte, moartea unui submarinist este mult mai spectaculoasă.

Așadar, ca majoritatea aspectelor războiului, nici acesta nu a fost unul plăcut. Normal, despre toate s-au făcut jocuri și pe toate le găsim, noi, oamenii civilizați din ziua de azi, ca fiind absolut fascinante. Din lumina asta sunt sigur că nu veți fi surprinși dacă îmi mai pun o întrebare: ce anume a mers prost în cursul evoluției

surat în movile de morți, fiecare de câteva zeci de mii. Iar din punctul acesta de vedere, jocurile sunt o mostră de realism. Și aici primești medalii tot pe număr de inamici morți. Numai că sunt doar niște jocuri și e mai bine să zbori creierii colegului tău de cameră virtual decât în realitate. Și nu pentru că ar fi tulburător și șocant, ci pentru că, din motive tehnice, colegul tău de cameră nu poate salva înaintea de asta și nici nu se va „respawn”. Cel mai probabil va zăcea într-o baltă de sânge și carne albă-gri, masa cerebrală, și te va privi dezaprobator cu ochiul care a sărit din orbite drept pe lustră. Și crede-mă, în urma acestui eveniment, creierul îți va ceda și ție, într-o altă formă, deoarece i se rupe „safety-netu” și subconștientul invadează conștientul, lucru care duce la probleme destul de mari. De-aia de exemplu nu aș pune la conducerea unei țări un fost luptător în Vietnam sau de mai știu eu pe unde. Cu bariera asta spartă, e tare ușor mai târziu să trimiți oameni „dincolo”, pentru că deja e vorba de „Stats”, de „leaderboards”. Mă întreb acum dacă

jocurile nu sunt capabile să spargă și ele bariera asta... e un lucru care rămâne de văzut.

Înapoi

În altă ordine de idei, cu o tentă mai distractivă, Silent Hunter 5 a fost gândit cred că pe ideea că e timpul să ofere un alt tip de realism, și anume să devină mai uman. Nu doar o serie de butoane și de efecte grafice fără prea multe sentimente. Tocmai latura asta umană mi-a determinat „Paranteza” de mai sus. Sunt sigur că nu sunt singurul care, în momentul în care a dat clic pe unul dintre mateloți și a văzut opțiunea de a-l întreba despre copii și familie, și-a pus problemele de mai sus. Mai ales după ce vezi poza șocantă cu câțiva marinari danezi care au stat singuri pe un submarin în misiune vreo 5 ani, în al Doilea Război Mondial, unul dintre ei având în mână o păpușă neagră și murdară, cu o privire din nasturi cel puțin diabolică, ce le reprezenta norocul. Pe de altă parte, poți ști care dintre cei doi factori de decizie, Mister G. or mister S., i-a ținut în viață?!

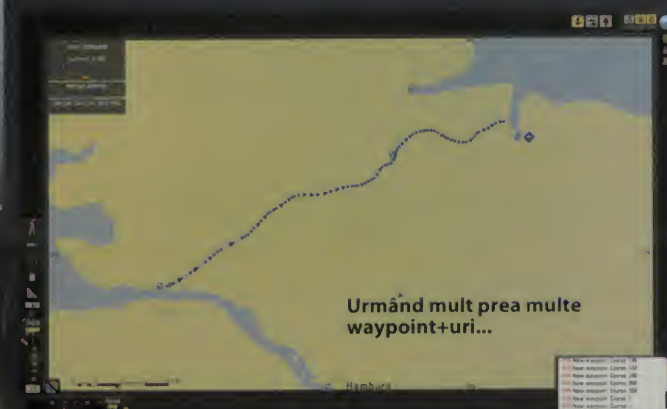
Și uite așa am vorbit despre unul dintre aspectele acestui joc care cu siguranță a trezit sentimente neplăcute jucătorilor. Consider că nu e bine să responsabilizezi prea tare gamerul, să-i pui în spate moartea unor camarazi, fie ea și virtuală. A trezi sentimente negative, ca cele de mai sus, în omul care se joacă, poate crea probleme pe termen lung. Pe lângă asta, este și extrem de



Locul unde nu s-au mai întors majoritatea submariniștilor



Primul model de diun Clasa VII



Urmând mult prea multe waypoint-uri...

umane de ne-a făcut să devenim criminalii în serie care suntem?! Nu zic că e un lucru rău neapărat, nu zic că nu ajută la evoluție. Dar undeva acolo chiar cred că se putea mai bine sau, dacă nu, măcar altfel.

Cert e că cei mai mari criminali în serie ai umanității au piepturile, înșuflețite sau nu, pline de medalii. Eroismul, spre deosebire de filme și cărțile cu rol istoric-propagandistic, adică majoritatea filmelor de război de pe piață (cu câteva excepții notabile), de obicei s-a mă-





Vedere subacvatică de tip arcade



frustrant să fii nevoit să dai personal multe dintre comenzile importante, fugind în submarin de la un om la altul. Pentru că acesta este „feature”-ul cel mai scos în față, scheletul de marketing pentru Silent Hunter 5. Acum poți umbra prin submarin fără restricții, poți fugi de colo-colo ca să simți realismul până în măduva oaselor. Baiul e că în momentul în care ajungi într-o situație de criză și începi să te împiedici în frame rate-ul de trei lei (sugestie - renunțați la umbre, pentru că se va dubla frame rate-ul), să te împiedici în scara pe care fie nu poți urca, fie nu poți cobori cum trebuie din cauză că are un interval foarte mic de distanță în care se activează automat etc., îți dai seama că de fapt este o mare problemă a jocului. Și se asociază de fapt cu cea mai mare dintre toate problemele, lucru care duce la imposibilitatea efectivă de a juca. Ceea ce, oricum ai lua-o, este o problemă, pentru că jocurile trebuie în general făcute astfel încât să poată fi jucate.

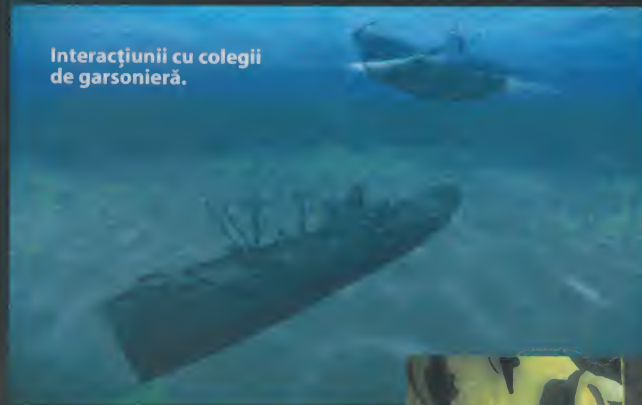
Pe lângă asta, mateloților le poți dezvolta și abilitățile cu punctele de „experiență” pe care le aduni, ceea ce te face să ajungi să-i cunoști, să le înțelegi problemele și să-i asculți cum îți plâng pe umăr. Ca să nu uiți, am jucat cred vreo 5 ore până să-mi dau seama că îmi pot dezvolta oamenii. Asta fie pentru că am fost prea deștept și am sărit peste vreun Tip, fie pentru că nu a existat un astfel de Tip, ceea ce e mult mai rău. Și nu e vina mea.

Moartea pasiunii

Sunt un mare pasionat de simulatoare în general. Întotdeauna am preferat simulatoarele navale, pentru că vin dintr-o familie cu pa-

siune pentru construcțiile de bărci. De fapt, am și dat la Marina Militară, unde până la urmă nu am ajuns din motive medicale (nu văd bine culorile). E dureros că sunt sub 10 jocuri pe piață cu care încerc să-mi satisfac pasiunea, dar e și mai dureros când unul dintre acestea face greșeala majoră pe care a făcut-o Silent Hunter 5, și anume să-ți ofere o interfață atât de proastă. Și nu zic aici de ceasuri și de alte lucruri care nu sunt realiste, pentru că nu asta e ideea. Atâta timp cât funcționalitatea este asigurată, putea să fie toată interfața roz cu buline roșii. E vorba despre faptul că ai funcții doar pentru vreo 10% din posibilitățile jocului. Adică, jocul este, ca de obicei, de un realism ieșit din comun, care a ajuns aproape mai sus decât în Silent Hunter III. Însă acest realism, acest gameplay POSIBIL de mare calitate este ascuns în fața unei interfețe și a câtorva shortcut-uri care îți dau acces la cel mult 50% din acest realism. Asta ca să nu mai vorbesc despre manualul de recunoaștere care este o jechoșenie și despre modul de prost gust cu care calculezi soluția manuală. Eu înțeleg că a fost aleasă această soluție pentru a se potrivi cu restul modelului de interacțiune umană.

Interacțiunii cu colegii de garsonieră.



Un grup care așteaptă buchetul de torpile



Dar, din moment ce îmi pot lua de pe Subsim.com interfața de Silent Hunter III sau IV și majoritatea funcțiilor sunt accesibile, inclusiv comunicare la distanță a ordinelor - ori sunt eu orb ori nu am găsit cum dai ordine la distanță - cu care am acces la realismul și gameplay-ul de care mă plâng mai sus, de ce trebuie să mă frustrer în halul acesta?

Bun, să plecăm acum de la ideea că Ubisoft a luat decizia de a face Silent Hunter un joc de mase, un joc casual. Pe lângă faptul că e dovedit că așa ceva e imposibil, exceptând cazul în care îl faci side-scroller sau arcade, ca „The Hunt for Red October”, acela vechi pentru Z80, oare „casualism”-ul este dat de o interfață care îți ascunde de fapt realismul? E o fentă de-asta să te faci să crezi că jocul e simplu, după care să te prindă și să te țină acolo? Divizia de marketing și producție trebuie să aibă o părere tare proastă despre cumpărătorii săi...

Pe de altă parte, oricum te-ai gândi, pe bune, casual player sau nu, chiar trebuie să știi la ce adâncime de submarin este fundul în mijlocul unei misiuni în ape puțin adânci, ca să știi la ce adâncime să cobori. Chiar ai nevoie să dai ordine de la distanță când vine vorba despre „Man at deck gun” cu tine în camera torpilelor. Pentru că restul jocului nu prea te iartă. Adică OK, AI-ul poate fi prost. Dar un Destroyer întotdeauna va lovi din plin de la 50 de metri. Iar dacă nu ai un buton de Emergency Dive și te împiedici 10 secunde prin shortcut-uri, nu mai scapi. Ceea ce devine frustrant.

Ca o altă paranteză, ai cea mai tare echipă de producție specializată în simulatoare. Oameni care îți pot desface și aduna la loc un submarin în realitate. Oameni care pot înota și gândi ca un căpitan de submarin. Cât de

Carieră scurtă, dar eficientă



„misguided” trebuie să fii să le ceri acestor oameni să facă din Silent Hunter un joc casual, un joc de mase. Oamenii aceia nici măcar nu știu ce înseamnă acel target.

Un jucător casual joacă maximum 15 minute per sesiune și ca să se întoarcă trebuie să aibă parte de o cantitate foarte mare de fun. De asemenea, de obicei nu au calculatoare de top și așteaptă ca jocul să le ofere permanent informațiile de care au nevoie într-o formă deja procesată. Culmea e că și jucătorii de simulatoare vor exact același lucru, dar diferența este că ei vor aceste informații neprocesate. Vor ei să le înțeleagă și să le folosească așa cum cred de cuviință. Or Silent Hunter 5 nu oferă această informație cum trebuie în niciuna dintre formele de mai sus.

Structură

Voi încerca să schimb tonul destul de negativ, pe care nici măcar cei de pe Subsim.com nu l-au avut, așa că aș zice că în rest Silent Hunter 5 este cel mai reușit joc din serie. Evident, cu condiția să ai patch-urile la zi pentru că și acesta a fost lansat tot într-o formă pre-beta pe piață. De asemenea, a primit cadou noul sistem de protecție de la Ubisoft, pe care nu-l găsim chiar așa de oribil pe cum se spune. Asta pentru că am o conexiune la internet. Dacă nu aș fi avut, dacă aș fi dorit să joc acest joc în concediu la Fundata, nu m-aș fi putut juca. Pentru că în momentul în care ești deconectat de la net, ești dat afară din joc. Ceea ce e o mare mojieciată atât pentru user, cât și pentru echipa de producție care probabil că nu și-a luat bonusurile pentru că lumea nu le joacă jocul din cauza sistemului cretin de protecție. Dar asta e în curtea lor.

Ca structură, spre deosebire de celelalte jocuri din

serie, unde campania era foarte dinamică și sistemul unul Sandbox, aici jocul are o campanie clară, cu teatre de operațiuni, misiuni specifice etc. Din fericire, s-a menținut cât de cât dinamismul, însă într-o formă ușor limitată care nu e deranjantă. Consider că pe nivelul de dificultate pe care joc, adică High (pentru că nu l-am putut face custom; chiar îmi place free camera...), condițiile de terminare a campaniei sunt un pic exagerate, în sensul că nu e foarte ușor să scufunzi 150.000 de tone de cargo. Ai nevoie de multiple întoarceri la bază pentru a reface stocul de muniție și torpile, ceea ce de lângă coastele Irlandei prin Canalul Mânecii e întotdeauna o problemă. Pe de altă parte, campania oferă suficient gameplay pentru cineva care alege să joace pe realism ridicat. Însă poți oricând încerca o misiune istorică.

Silent Hunter 5 vine în premieră cu un mod de multiplayer care evident are doar opțiunea de cooperativ împotriva AI-ului. Nu zic, e foarte faină dacă ai pe cineva ca tine, cu o pasiune pentru luptele de submarine. Pe internet din nefericire am găsit foarte puțini jucători, la o lună și ceva de la lansare, lucru care m-a cam speriat. Adică e clar că în pofida faptului că multiplayer-ul funcționează bine, fără lag și deconectări, totuși e nevoie de mai mult decât un simplu „Scufundați împreună 2 milioane de tone de cargo”. E nevoie ca oamenii să concureze unul împotriva celuilalt. Prin urmare, ideal ar fi fost să existe și o formă de „Convoi Control” astfel încât să atragă mai mulți oameni cu spirit de competiție.

Realism și AI

Spuneam că nivelul de realism, dacă îți faci rost de modalități de a avea acces la el, este foarte mare. Uitându-mă la modele de damage pentru vapoare, la

modul în care reacționează acesta în funcție de punctul de lovitură al torpilei, pot spune că, așa cum ne-a obișnuit, echipa de la Ubisoft România știe câte ceva despre acest subiect. E clar că entitățile sunt modelate cu zone specifice de damage, atât pe verticală, cât și pe orizontală. Sunt luate în calcul atât sistemul de compartimentare intern, menit să ofere protecție la scufundare, la diferitele modele de vapoare din joc, cât și distribuția greutatei și a cargoului în cală. Am lovit de câteva ori acele „sweet spot-uri” și am constatat bucuros că vaporul s-a rupt în două după cum mă așteptam. De asemenea, am scufundat și ditamai crucișătorul cu o singură astfel de lovitură cu grijă calculată manual. Atât eu, cât și producătorii am știut unde e magazia de muniție. Ceea ce îmi aduce aminte de povestea aceea în care un matelot neglijent a lăsat ușa de la magazia de muniție deschisă, iar o torpilă care nu a explodat la contactul cu armura a trecut prin aceasta și a intrat pe ușa magaziei de muniție...

Jocul este o pleiadă de explozii și de efecte grafice care au dublu rol, de a te informa câtă viață mai are vaporul și de a te încânta vizual. Desigur, acum există o opțiune de realism care te lasă să adaugi un health bar la respectivul vapor, ca să știi exact câtă muniție mai ai de consumat cu Deck Gun-ul, de exemplu.

În ceea ce privește AI-ul, ca de obicei, lucrurile sunt destul de dubioase. Mi s-a întâmplat să intru într-un port inamic, să fac praf totul acolo și să reușesc să scap nevătmă în condițiile în care adâncimea apei era de 30 de metri și aveam 5 corvete după mine. Pe de altă parte, am fost detonat cu încărcături explozive de adâncime la 70 de m, după ce am fost detectat de avioane care au trimis ditamai escorta.



Cel mai dubios mi s-a părut cazul celor două convoaie, complet diferite ca locație și ca misiune, în care AI-ul s-a comportat complet anapoda. Prima dată, am reușit să lovesc vreo trei vapoaie cargo care nu s-au scufundat. Am așteptat 48 de ore în acel loc și convoiul nu s-a mișcat. Adică nu au fost lăsate fără escortă și nu am reușit astfel să le scufund cu Deck Gun-ul. Am fost impresionat și am mers mai departe. În al doilea caz, am lovit vreo 5 vapoaie cargo, am scufundat vreo 2 și 3 au rămas iar pe loc, cu elicele propulsoare sparte de torpile, ca și în cazul de mai sus. De data asta însă, după ce escorta a săpat după mine vreo câteva ore, a plecat după convoiul care nu a oprit nici măcar un minut. Am putut astfel să ies la suprafață și să scufund ce mai rămăsese. Interesant este că, deși convoiul ieșise din raza vizuală, totuși distrugătoarele s-au întors la „auzul” Deck Gun-ului.

Evident, nu m-au putut găsi, ca de obicei. Normal, asta nu e o critică, pentru că metodele de detecție în 1939 -1940 erau destul de slabe. Dacă interfața nu mi s-ar fi pus corect, aș fi ajuns mai departe și v-aș fi putut vorbi despre sfârșitul campaniei. După cum se vede din screenshot-uri, am instalat niște moduri de pe subsim.com, însă acelea aveau tendința să dea destul de multe erori, prelungeau timpii de încărcare etc. Dar asta e.

Citeam ca unii au fost destul de impresionați de AI-ul setat la maximum, dar personal nu am reușit să trag o concluzie. Pe de altă parte, eu zic că e suficient de periculos pentru un jucător normal, încât acesta să nu observe chichițe de comportament care să-i strice gameplay-ul. Asta e treaba noastră, a celor mai hard-core.

Alte considerente

Apropiindu-mă de sfârșitul acestui articol, trebuie să scot în evidență faptul că, închizând ochii la micile bug-uri de iluminare și la pretențiile absurde ale acestui engine prost optimizat, jocul arată foarte bine. Am eu o hîlbă cu apa, care're tile-urile de textură cam mici pentru gustul meu, ceea ce creează senzația de repetiție ne-naturală. De asemenea, nu sunt un mare fan al filtrelor cinematice, astea de „grain” care aici nu se pot dezactiva și care fac ca umbrele să se afișeze ciudat. Și mai am io o hîlbă cu balansul submarinului care are o lume a lui și nu prea are de-a face cu valurile. Dar știu cât de greu sunt de tunat și de pus la punct și mai ales de cât de mult timp ai nevoie. Iar echipa din România nu a avut timp să aducă jocul în beta, apăsă să bibilească efectele, reflexiile, umbrele și să nu mai lase acele păduri subacvatice prin multe locuri, care omoară frame-ul. Și evident, nu pot trece cu vederea faptul că dacă bagi camera sub apă,

fundul apei se modifică permanent, de parcă s-ar „muta” cu submarinul, ceea ce probabil e adevărat. E o soluție care a fost des folosită și prin alte jocuri în engine-urile astea cu „streaming”. În rest însă arată foarte bine și evoluția de la Silent Hunter 4 este clară. La fel și involuția. Silent Hunter 5 are doar câteva submarine jucabile, prea puține zic eu, ceea ce e neplăcut. Probabil că acest lucru a fost determinat de nevoia ușor exagerată de a crea acele interioare realiste. Ca să o facă pentru 10 submarine, ar fi avut nevoie de mult mai mult timp. În plus, cele mai recente erau mult mai mari, ceea ce ar fi creat probleme tehnice. Sunt sigur că le vor adăuga în vreun DLC/expansion, pentru că vaca încă produce, iar mâini să o mulgă sunt din plin.

În ceea ce privește alte aspecte ale jocului, faptul că interfața este cum este și că experiența nu este nici pe departe una ieșită din comun, chiar dacă luăm în calcul cele superbe explozii la care s-a lucrat probabil un pic prea mult (unii produceri de la marile companii de distribuție nu se pricep în general la multe, dar când vine vorba de explozii, sunt cei mai mari experți și consumă juma din timpul oamenilor care se ocupă de FX-uri numai pe asta - sper că nu am dreptate în acest caz), Silent Hunter 5 este excelent pentru acea parte din piața care este atât de pasionată încât e în stare să înghită orice, pentru că vor munci mai târziu un an de zile să facă jocul așa cum vor ei - vezi The Grey Wolves Gold mod pentru Silent Hunter III.

Construiește-ți campania

Toate bunele sau relele se opresc când afli că ai un editor de campanii. Imediat m-am afundat în el și mi-am făcut o campanie fictivă în Marea Neagră pe care am făcut-o să fiarbă de la cât de multe vapoare am scufundat. Mi-a făcut o plăcere de care nu sunt foarte mândru, mai ales pentru că am omis escortele și am amplasat cel mult niște vapoare comerciale ușor înarmate, pentru un nivel minor de challenge. Evident, deși urăsc avioanele, ca orice marinar, nu m-am putut abține să nu amplasez, printre norii aia frumoși volumetrici, câteva escadrile de avioane de recunoaștere, fără putere de foc, că doar e războiul meu...

În ciuda a ceea ce am zis, Silent Hunter 5 va sta totuși la mine pe hard disk cel puțin un an de zile. Asta și pentru că am loc, dar și pentru că sunt prea ahtiat de subiect încât să dau cu piciorul unui joc pe considerente morale sau de principiu. În plus am încredere în cei 3-5 oameni care se vor mai ocupa de proiectul acesta de acum încolo că-l vor aduce la adevărata sa valoare în cel mult 6 luni. În ceea ce-i privește pe mai marii de la Ubisoft, le transmit multe sughițuri și un an plin de prime fictive. Un joc nu se lansează așa pe piață.

Locke

alternativa



SILENT HUNTER III

Având în vedere că Silent Hunter este singura franciză de pe piață din genul ei, e greu să recomand altceva decât Silent Hunter III, care deocamdată rămâne regele absolut al jocurilor cu tematică de simulator maritim. În plus, are izul și feeling-ul acela ciudat de Das Boot, un film deosebit recomandat pasionaților.

***LEVEL MAI 2005**

- ▶ fizică excelentă
- ▶ realism tulburător
- ▶ un AI cel puțin bun
- ▶ grafică cu potențial
- ▶ editorul

RELE:

CONCLUZIE:

7,5

GRAFICA	08		PC	
SUNET	08			
GAMEPLAY	05			
MULTIPLAYER	08			
STORYLINE	09			
IMPRESIE	07			

Gen Similator Producător UbiSoft România Distribuitor Oficial Ofertant
UbiSoft România Tel: 01-502.05.00 ON-LINE www.ubi-soft.ro

CERINTE MINIME: Procesor AMD Core2 Duo E4400 / AMD Athlon 64 X2 4000+ / Memorie 2GB RAM Accelerare 3D 12.5 MB VRAM

**Există viață
și după ora 10!**



22:00-00:00
ESCU ȘI ANDREI:
PENTRU CEI
CU SÂNGE ÎN
INSTALAȚIE



Auzit-ați
de-un turcean?

Mount & Blade

WARBAND

Nu știu cum stați cu memoria sau cât de bine v-ați informat, dar mă simt dator să vă amintesc de cele spuse în vreo două articole spânzurate printre paginile unor numere anterioare, dedicate fenomenului Mount & Blade. Bunăoară, creatorii jocului, mai turci de felul lor și puțin tel cununați, au reușit să transforme un proiect la care lucrau în timpul liber, de prin 2001, în principala lor preocupare - ba chiar să-l publice prin Paradox

Entertainment, în 2008. Este vorba de un titlu total deosebit, care propune o incursiune inedită într-un univers medieval fictiv, construit însă, pe cât posibil, după chipul și asemănarea istoriei aferente. Adică fără vrăji, fără poțiuni magice, ci pur și simplu realist. În vreme ce are o componentă adventure și role-playing, care merge pe explorare, politică, recrutare de ostași, tovarăși de preumblare, crescute în nivel, distribuite puncte de aptitudini, comerț și alte cele, porția principală și totodată cea care îl scoate în evidență este excelen-

tul sistem de luptă; și călare și pe jos - dar și cu un pumn de elemente de strategie! Când vine vorba de cafteală, șterge pe jos cu aproape orice titlu action, prin atmosfera unică și satisfacția enormă pe care le pune pe tavă. A fost numit, pe bună dreptate, singurul simulator de luptă medievală (din sfera action, adică). Iar catalogarea nu este prea departe de adevăr, cu toate că gameplay-ul în sine este cât se poate de simplu, dar nu și simplist! Succesul de care s-a bucurat se datorează câtorva decizii foarte inspirate din partea lui Armagan Yavuz, tatălul



său, care au adunat ca prin minune o comunitate strășnică de fani și modderi fideli, aflată și acum într-o creștere sigură. Ei bine, folosind bănuții adunați până acum și niscăi timp, echipa Taleworlds (fiindcă între timp s-au mai făcut angajări și colaborări) ne aduce acum Warband, mai degrabă un expansion de sine stătător decât o continuare în toată legea, care cizelează per ansamblu gameplay-ul atât de îndrăgit de comunitate (și de mine), adaugă câteva elemente noi, dar, cel mai important, vine cu moduri multiplayer, dorite de jucători încă de pe vremea primelor versiuni 0.xxx, desăvârșind eforturile depuse de soții Yavuz timp de aproape zece ani. Și nu este un lucru mărunț, mai ales dacă mă gândesc că echipa Taleworlds, care face toată treaba, se reduce la o mână de oameni, chiar și în cazul lui Warband.

Călărind și ciomăgind

Așa cum vă povesteam, porția principală este ciomăgeala. La propriu, fiindcă înclăștările în timp real păstrează, într-un mod amuzant și proaspăt, izul unor cafeteli de saloon, chiar și la scară mare, în timpul vreunui asediu. Felul în care sunt animate loviturile, răcnetele pe fondul cărora și dau duhul ostașii pe câmpul de luptă, toate acestea aduc un iz de familiaritate care, în loc să te



indeparteze de joc, pledează în favoarea sa. Iar dependența pe care o dau înclăștările este perfect explicabilă, de vreme ce oricare alt titlu comercial, de anvergură, în care te poți folosi de cal, într-un fel sau altul, a pălit, la vremea respectivă, în fața plăcerii aduse de Mount & Blade. Sigur, puteți spune că în Assassin's Creed animația și aspectul murgilor sunt net superioare. E adevărat, nu mai că pur și simplu nu se pot compara cu sentimentul de simulare de aici, neumbrit deloc de relativa stângăcie și de sentimentul de vechi dat de prezentarea audio-vizuală. În plus, păliturile de spadă din mouse n-au fost nicicând mai satisfăcătoare: tragi de mouse în stânga și personajul își duce arma către stânga, pregătind lovitura care urmează firesc, la eliberarea butonului de atac. Tragi de mouse în jos, iar personajul se pregătește de împuns vrăjmașul cu ascuțișul armei (asta dacă arma se pretează la așa ceva). Duci șoarecul în sus și vezi cum omulețul de pe ecran ridică amenințător ciomagul aducător de răni deasupra capului, pregătindu-se să-și împartă fiecare adversar la doi. Uimitor de simplu, natural și totodată captivant. Asta fiindcă sunt luate în calcul atât caracteristicile fizice și virtuale ale armei (mărime, tip, greutate, respectiv putere de distrugere), cât și viteza loviturii și poziția relativă față de locul impactului. Și brusc, o cafteală care putea să meargă pe sistem rock-paper-scissors devine un test de abilitate. Un arcaș poate doborî cu sabia de rezervă un pedestru impunător prin poziționarea mai bună și aplicarea unor lovituri meșteșugite. La fel, un pedestru, care ar putea fi jucat în copite de călăreții aflați în plină șarjă are șanse maxime de supraviețuire dacă știe să-și poziționeze sulita sau



lancea optim și să atace la momentul oportun, pentru un efect devastator asupra bietului căluț. Însă e nevoie de puțină răbdare și de un timp de acomodare, fiindcă lupta a devenit mai dificilă. Nici măcar din șauă nu te poți considera la fel de puternic cum se întâmpla în M&B și în niciun caz cum era prin versiunile beta mai vechi. E nevoie de o bună coordonare, nu mai faci oricând și oricum ravagii cu lancea proptită (poziție pe care poți s-o activezi manual sau s-o lași în seama AI-ului) și nici trăsul cu arcul călare nu mai e prăpădul de altădată. Dar nu devine nici exasperant de dificil, iar satisfacția reușitei a crescut proporțional, destul cât să te țină ore bune în fața luptelor pentru a-ți rafina stilul de mânărie al fiecărei arme (și diferențe sunt destule). AI-ul se comportă în continuare cam jalnic, însă multiplayer-ul, unde jucătorii umani sunt incomparabil mai interesați și mai abili decât orice ai, pune ditamai pansamentul pe rană (face overheat, ca să zic așa). În tot cazul, acțiunea unică rămâne cât se poate de valabilă și reprezintă un motiv suficient în sine pentru a da o tură prin Caladria. Și dacă tot vorbim per ansamblu...

Caladria Reloaded

Cred că v-am lămurit mai devreme: nu e vorba de vreo schimbare majoră a campaniei și a conținutului ei



Titanii și mama lor

GOD OF WAR III

Am reterminat God of War 2 cu doar o săptămână înainte să primesc primul disc de review pentru GoW 3. Îi mulțumesc pe această cale lui Mike, căci fără discul lui propriu și personal nu aș mai fi apucat. Îi mulțumesc lui cioLAN că mi-a stat alături în aproape fiecare moment al jocului și a preluat ștăfeta în momentele în care frustrat de monștrii prea idioți dă-

deam cu controller-ul de pământ și îi mulțumesc lui Caleb, acest maestru al platforming-ului, care reușea după doar zece încercări să mă sară peste râul de lavă peste care încercasem să sar de o sută zece ori înainte.

Am rămas, din nou, mască în fața violenței și a bățăliilor fenomenale la care luam parte. Am căscat ochii mari la secvențele CG, prea rare de

altfel, din momentele importante ale poveștii și am salivat din abundență la final cu gândul la jocul ce aștepta undeva în depozit să ajungă la mine pentru a putea într-un final să-i rup gâtul lui Zeus.

Trilogia God of War este printre singurele jocuri cu adevărat mărețe și care te fac să te uiți cu scârbă la alte jocuri de gen. Recunosc, și Dante's Inferno a fost intere-

sant, iar Darksiders a fost mai mult decât drăguț, dar ambele pălesc în fața lui God of War. Pot spune că GoW suferă de gigantism, este un fel de Ghiță Mureșan genu-lui action / adventure.

Călare pe Muma Pământului

Fost Dan Căpitan de Plai spartan, fost zeu al războiului, ucigaș de zei și spintecător de orice i se pune în cale, Kratos pleacă la lupta cea mare. Pleacă spre Olimp cu singurul scop de a-l ucide pe Zeus. Nici când află că este fiul acestuia nu dă înapoi. Ba mai mult, conștientizează faptul că a fost abandonat și că propriul tată nu a avut niciun fel de rețineră în a băga sabia în el pentru a-l trimite în infern.

Începutul celei de-a treia părți ne găsește în fruntea oastei de titani, călărind fără probleme pe Gaia, muma titanilor, mama adoptivă a lui Zeus, esența vieții pe pământ. Deși și ea legată strâns de Zeus, nu are niciun fel de probleme de conștiință legate de uciderea celui pe care l-a crescut ca pe un fiu. Toată mitologia asta grecească e plină de patricide, matricide, fraticide și, în general, de orice tip de *cid există. Un pic cam violentă acea lume care ne este prezentată acum ca o culme a civilizației și a gândirilor progresive. Poate de asta este nevoie ca să evoluăm. Eliminarea completă a legăturilor de familie și o dispoziție ucigașă care să nu se dizolve când persoana vizată este o rubedenie.

După cum spuneam, partea a treia începe cu mine călare pe Gaia, urcând în fruntea armatei de titani pe muntele Olimp, încercând să ajungem la baza centrală a zeilor. După ce Ares a murit în primul joc, iar în Atena ai băgat sabia din greșeală în partea a doua, nu îți mai rămân ca adversari importanți decât Poseidon, Hermes,

Helios, Hades și Zeus.

De data aceasta, totul are loc la o scară gigantică, titanică chiar. Cum tehnologia se dezvoltă pe zi ce trece, producătorii au putut să facă mai mult decât până acum. Au mărit scala la care totul se desfășoară de până la patru ori. Dacă în jocurile precedente ți s-a părut că ceea ce te înconjură era maiestuos și uriaș, așteaptă până vei porni jocul de față.

Amprenta principală a jocului este mărimea. A ta și a celor din jur. Tu ești mic. Dar MIC. Mic rău pe lângă aliații și dușmanii tăi. Iar asta observi din primul moment, la prima luptă, când te bați cu primele sute de inamici pe și sub bicepșii imenși ai unuia dintre titani. Totul este la o scală făcută nu pentru muritorii de rând, ci pentru cei ieșiți din pântecul giganților. Iar acest lucru nu îl poți uita nicio secundă, deoarece nu numai că vezi, dar și simți că pământul de sub picioarele tale se mișcă și se scutură sub acțiunea mușchilor de sub el. Urci un munte călare pe un zgârie nori.

Sau amprenta principală a jocului este violența? Pe principiul dacă nu e stricat, de ce să îl repari, producătorii jocului nu au adus modificări substanțiale gameplay-ului. Era și normal, de altfel, deoarece gameplay-ul a fost cel care a dus jocul acolo unde este. Gameplay-ul și violența excesivă. Când spun că nu au adus modificări substanțiale, nu vreau să spun mai voalat că este identic.

pui-pui al meu!

Cliffhanger

Mai ia o mentosană

Pupate-aș!

Coridă

mai mulți inamici deodată. Dacă nu caști ochii să mai și parezi o lovitură sau să te arunci din fața unui ciocan ce îți se repede direct între ochi, nu ai prea multe șanse să treci nici de primii inamici.

Pentru a accentua și mai mult importanța dodge-urilor și a parărilor de lovituri, una dintre cele mai importante modificări aduse gameplay-ului este posibilitatea de a întrerupe aproape oricând o combinație de lovituri, tocmai pentru a putea para atacurile adverse devastatoare. Și cum am foarte proaspătă în memorie experiența GoW2, diferența este enormă.

S-au introdus și arme noi pentru a mai condimenta un pic modul de joc. Din nefericire, trei dintre cele patru arme din joc sunt aproximativ aceleași. O variație pe aceeași temă a eternelor Blades of the Exile, care nu vin cu nimic nou în peisaj. Doar niște combo-uri diferite, dar care puteau fi introduse în joc ca un upgrade al lamelor exilatului. Altfel stă povestea cu the Cestus. Recuperate de pe pumnii relaxați de pacea adusă de moarte a lui Hercule, Cestus sunt două boxuri gigantice în formă de cap de leu și care sunt cele mai puternice arme pe care le poți folosi pe o singură țință. Adică dacă vei ajunge să te bați doar cu un singur adversar deodată, poți fi sigur că te vei folosi de Cestus de data aceasta și nu de lame. Cu toate acestea, prin simpla apăsare a lui X în tipul unui combo, Kratos va trece prin toate armele pe care le are. Așadar dacă vei ajunge stăpân peste combinațiile fiecărei arme, vei putea continua fiecare combo al unei arme cu combo-ul alteia, fără să îi dai adversarului nicio șansă să miște-n front. Cu atât mai mult cu cât folosești și magiile, care de această dată sunt specifice pentru fiecare armă. Magiile se pot considera puteri speciale ale armelor și nu ale lui Kratos. De fapt, diferențele majore dintre cele trei arme despre care am spus că sunt aproape identice sunt date de puterile lor speciale, fiecare făcând

altceva. O schimbare bine-venită este și scoaterea arcului de pe sistemul de consum al manei. Astfel, arcul va beneficia de o resursă specială care, odată epuizată, se va încălca foarte foarte repede. Așa că inamicii care pe vremuri ți-ar fi cauzat mari probleme stând la distanță acum vor fi transformați în peme de ace.

Unul câte unul

Din nefericire, jocul are o mare problemă la capitolul poveste. Primele două jocuri te mai loveau cu câte o răsturnare de situație, cu câte o întorsătură în firul epic, cu câte o chestie narativă care te dădea peste cap. De data aceasta, se pare că pentru Kratos totul este clar. Știe cine îi sunt inamicii, știe

că nu are prieteni, știe perfect ce trebuie să facă. Poate doar ultimele două ore ale jocului îți mai pot da o vagă impresie de schimbare, dar era atât de evidentă, încât trebuie să fii chior să nu o vezi din prima. Mare păcat, deoarece jocul devine doar un gigantic platforming combinat cu bătălii epice. Nu spun că este un lucru rău, căci platforming-ul și omorul sunt într-adevăr epice, dar țin minte cum stă-

Hmm...

team cu sufletul la gură în GoW2 să văd ce au sortile de spus sau cum se va scoate Zeus din rahat. Pe când aici tot ce faci este să sucești de manete, să omori zei unul câte unul și să sari de pe o harpie pe alta pentru a ajunge mai aproape de dudoarul lui Zeus.

Revenind la bătălii, trebuie să recunosc că luptele pe care le ai cu fiecare zeu în parte sunt incredibile. Poate mai puțin partea în care îi sucești gâtul unuia sau îi scoți inima altuia, ci ce trebuie să

Invitație la box

faci pentru a putea ajunge în faza finală a luptei. Garantat vei muri de câteva ori până te vei prinde cum trebuie să acționezi, dar după aceea, ai nevoie doar de determinare și dexteritate. O modificare excelentă adusă gameplay-ului și finishing move-urilor este mutarea imaginii butoanelor contextuale din mijlocul ecranului, pe laterale. Și nu în orice fel, ci în punctul corespunzător al poziției butonului pe controller. Dacă este nevoie să apeși pe X, poziția butonului pe ecran este în sud, a cerului pe laterala dreaptă și tot așa. Poate te întrebi în ce mod te ajută. Ei bine, o dată că atenția nu îți este distrasă de la ecran spre controller, dacă cumva ai uitat poziția butonului pe controller. Pur și simplu apeși butonul pe pad, din poziția în care îți apare pe ecran. Nu vei mai avea scuza că ai uitat unde este butonul pe controller. Iar doi, nimic nu îți va mai acoperi ceea ce se întâmplă pe ecran. Vei putea vedea scena în totalitate. Și credemă, ai ce vedea. Atenția acordată detaliilor, mișcărilor

personajelor, modului în care inamicii se zvârcolesc și mor este desăvârșită. Volumul de muncă investit în acest joc este enorm și este, poate, umbrat doar de numărul mic de finishing moves pe care le ai la dispoziție. La fel ca în jocurile anterioare, Kratos nu omoară decât într-un singur fel specific pentru fiecare tip de inamic pe care îl întâlnește. Astfel, unui centaur îi vei scoate mâțele, unui ciclop îi vei scoate ochii și tot așa. Păcat, căci și doar încă un finishing move per mob ar fi fost nemaipomenit. Singurul lucru ce variază sunt butoanele contextuale pe care trebuie să le apeși pentru a duce combo-ul la bun sfârșit.

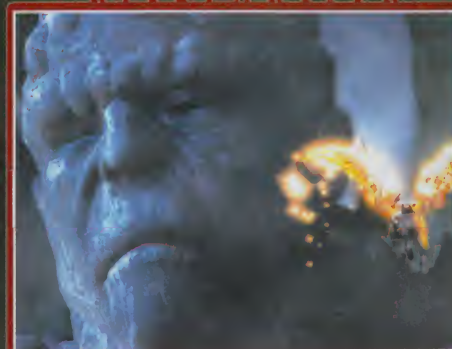
Una peste alta, God of War 3 este o capodoperă a genului și te face să speri că producătorii se vor răzgândi când au spus că este ultimul joc al seriei. Nu vreau ca eroul spartan să fie lăsat să putrezească. Trebuie ca el să revină în arenă și să se ia de gât cu zeii. Poate nu cu aceiași pe care deja i-a omorât. Poate de data aceasta ajunge în India, unde îi va rupe fiecare braț al lui Kali și va băga mâna pe trompa lui Ganesh pentru a-i gâdila polipii.

Koniec

Insectă săcăitoare!

Adio...

alternativa



GOD OF WAR 2

Nu vreau să dau ca alternativă unul dintre jocurile lansate drept competitori pentru God of War, deoarece niciunul nu merită numele de pretendent la tron. Singurele alternative viabile pentru GoW3 sunt predecesorele sale și, mai ales, God of War 2. Alternativă pentru Kratos nu poate fi decât Kratos.

*LEVEL IULIE 2007

BUNE:

- ▶ deicid, mânca-te-ar tata!
- ▶ gameplay demential
- ▶ decoruri și realizare artistică de excepție

RELE:

- ▶ cam scurt
- ▶ povestea slăbuță
- ▶ arme foarte asemănătoare

CONCLUZIE:



Un joc cu adevărat epic. God of War 3 îți distruge competitorii și merită un premiu pentru prezentare, violență și dezmăț. Cine nu și-a dorit vreodată să aibă puterea de a putea comite deicid? Ei bine, acum o ai. Un pic dezamăgitor pe linie narativă, dar super ca realizare. Jos pălăria.

GRAFICĂ
SUNET
GAMEPLAY
MULTIPLAYER
STORYLINE
IMPRESIE

10
09
09
08
08
09

Gen Action/adventure Producător SCEI Distribuitor SCEI Ofertant Partenerii
SCEE în România ON-LINE www.godofwar.com

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR CHAOS RISING

Haosul răsare ca o taină mare

Sunt absolut sigur că am mai folosit undeva acest subtitlu ușor amuzant cu trimitere directă la mersul cu steaua în creștinismul sătesc. După același tipic, în Chaos Rising se merge cu Haosul în multiplayer, dar aceasta e o poveste pentru mai târziu. Revenind la subtitlul reciclat, n-aveam de unde să știu că în anul 2010 va apărea un Dawn of War căruia i se va potrivi ca o mânășă. De ce? În caz că numele expansion-ului nu e un indiciu destul de clar, aflați de la mine că în Chaos Rising se răsare la greu. Să le luăm pe rând: în

sectorul Aurelia, o planetă de mult pierdută răsare. Ca o taină mare, desigur, căci în peisaj va răsări șleahă familiară de fasciști simpatici și roșii pentru a studia fenomenul îngrijorător. Puteți să-i importați din campania originală (și să profitați astfel de colecția impresionată de itemuri culese de-a lungul răzbelului cu tyraniadele) sau să-i primiți pe de-a moca, încărcăți cu experiență și câteva itemuri cam dubioase. Un asemenea eveniment trebuia sărbătorit cum se cuvine, cu focuri de artificii și de bolter, cu sloganuri xenofobe și așa mai departe, deci

vom avea și o campanie single cu trei posibilități de final și limită de nivel crescută. Fiindcă am amintit de final, undeva aproape de el răsare și un trădător, mulțumită unei noi mecanici de joc despre care, din nou, vom discuta mai jos. Și nu în ultimul rând, campania single e ceva (a se citi „mult”) mai răsărită decât cea originală. Acum ați priceput?

Singur împotriva Haosului

Câteva vorbe despre campania single. Am constatat cu mare bucurie că designerii de la Relic



au luat în calcul reclamațiile și sugestiile fanilor și au reușit să ne livreze o campanie mult mai încheată, mai diversificată și mai bogată în surprize decât predecesora sa. Cu toate hachițele ei, campania originală nu mi-a dispăcut, deci vă închipuiți cât de încântat am fost de Chaos Rising. Deși misiunile sunt mai puține, cantitatea este compensată prin calitate. Misiunile sunt mai diverse, scriptate la greu (ceea ce e un lucru bun în cazul nostru) și parcă au mai multă personalitate decât skirmish-urile din Dawn of War 2. Sunt în stare să-mi amintesc cu exactitate câte puncte de viață avea satana de la final, personaje, hărți, mici evenimente, dialoguri și anumite lupte din Chaos Rising, spre deosebire de campania originală din care nu-mi mai aduc aminte decât că m-am bătut cu mulți prin junglă, prin deșert și prin oraș. Ca o paranteză, în campanie apar două misiuni cu trimiteri directe, nu prea subtile (au loc pe un Space Hulk, d'oh!), dar foarte bine-venite, la străvechiul Space Hulk. Ceva mai puțin evident e achievement-ul legat de aceste două misiuni, dar vă las pe voi să descoperiți de ce.

O altă constatare plăcută ar fi că nivelul de dificultate a crescut. Chestiune observabilă cu ochiul liber încă din primele misiuni și care devine evidentă odată ce vă



afundați în poveste. Știu că, după ce ați trecut prin campania originală ca prin brânză (dificultatea nu era chiar punctul ei forte, după cum bine vă amintiți), sunteți tentați să începeți acest expansion pe cel mai înalt nivel de dificultate, dar vă sfătuiesc să nu vă pripiți.

Corupe-mă frumos

După cum spuneam la început, Chaos Rising introduce și o mecanică nouă: Corruption. Se știe că expunerea îndelungată la influența Haosului provoacă schimbări majore. Și cum în Chaos Rising inamicii sunt forțele Haosului în frunte cu un individ suspect pe care l-ați mai căpăcit în Dark Crusade, era inevitabil ca soldații voștri puri să nu fie supuși ispitei. Ispite care se concretizează în neîndeplinirea (sau invers, prin excesul de zel) unor obiective secundare din grabă sau din lene. Se știe că lenea este o porțiță de intrare a Haosului, iar eu de-abia aștept să-mi termin articolul ca să-l pot preamări pe bunicul Nurgle în cabinetul medicului de familie. Ei bine, în acest caz corupția își face treaba onorabil. În funcție de cât de speriați sunteți de posibilitatea de a scădea în ochii Împăratului, nu veți mai da buzna ca bezmeticii spre obiectivul final, ci veți încerca să țineți seama de factorii care măresc/scad nivelul de corupție. Iar în vreo două cazuri, frica de „întinare” afectează în mod direct desfășurarea misiunii. O abordare mai discretă, în care scoutii mei au alergat în 10 minute cât n-au alergat în toată campania originală, mi-a ținut soldații puri și neatinși,

în timp ce măcelărirea tuturor forțelor de pe hartă mi-a corupt iremediabil (de fapt mint, vă puteți „mântui” squad-ul îndeplinind alte obiective secundare) avatarul cel roșu și pe trepădușii săi. De parcă trândăvia n-ar fi fost de-ajuns, în peisaj au apărut și o serie de arme/armuri/whatever care măresc nivelul de corupție odată ce vă hotărâți să profitați de puterile lor satanice. Dacă în IRL putea corupe, în Chaos Rising corupția aduce putere. Cu cât veți înainta mai mult pe calea cea fără de întoarcere a Haosului, cu atât mai puternice vor fi abilitățile pe care le veți căpăta. Din nefericire, în practică ispita nu e prea mare. M-am descurcat onorabil și cu obiectele „bune” și nu mi s-a părut că obiectele atinse de Haos reprezintă o ofertă care nu poate fi refuzată nici măcar de un suflet pur, care-a hotărât să vadă finalul „bun” al campaniei.

Haos vs. Haos

Și am ajuns, iată, la problema spinoasă a multiplayer-ului. Care a rămas neschimbată de la a doua venire a „marinilor spațiali” pe pământ. Unii îl urăsc, alții îl iubesc, restul sunt nehotărâți. Pentru „hateri”, nimic din ce a adăugat/schimbat Relic în Chaos Rising sau din ceea ce aș putea să le povestesc eu n-are puterea de a-i convinge să-i dea o șansă. Susținătorii se vor bucura de noua rasă, Chaos, băieți hotărâți și îmbucurător de diferiți de omologii lor de partea Binelui (dacă ceea ce se întâmplă în Imperiul Omului se poate numi „Bine”).

Și vor continua să comenteze (nu fără motiv) la fiecare



patch care repară un lucru și strică două. Celor nehotărâți le voi spune că acest tip de multiplayer alert, brutal și interesant e o alternativă plăcută la clasicul RTS de „inspirație starcraftiană” (deși nu va atinge popularitatea lui în vecii vecilor) și n-ar strica să-l încerce. Mai vag de-atât nu cred că puteam fi. Eu, care l-am jucat în special pentru campania single și nu-mi prea fac de lucru în multi (deși mi-am propus să-l aprofundez, având în vedere că îmi place noul stil mai mult decât cel clasic), zic că merită să-l cumpărați. Dacă iubiți și multiplayer-ul, cu atât mai bine, mai ales că ați primit o rasă nouă cu care să vă jucați și câteva unități noi (la care aveți acces chiar dacă nu dețineți expansion-ul) pentru rasele deja existente.

cioLAN

alternativa



WARHAMMER 40K: CHAOS GATE

Evechi, e pe ture și sunt 90% șanse să nu funcționeze pe XP. Cu toate acestea, dacă veți reuși să-l faceți să meargă (Google vă ajută), veți descoperi unul dintre cele mai bune jocuri Warhammer 40K.

BUNE:

- ▶ campania single
- ▶ Corruption

RELE:

- ▶ matchmaking-ul
- ▶ nu prea echilibrat

CONCLUZIE:



Relic continuă tradiția (întreruptă puțin de Tales of Valor) și ne oferă un expansion superb.

8,7

GRAFICĂ
SUNET
GAMEPLAY
MULTIPLAYER
STORYLINE
IMPRESIE



Gen RTS Producător Relic Distribuitor THQ Ofertant INT Games Srl
021.330.17.19 ON-LINE www.dawnofwar2.com

CERINTE MINIME: Procesor 2,8 GHz Pentium 4 Memorie 1GB RAM
Accelerare 3D 256 MB



Anarhie insulară

JUST CAUSE 2



Today I have issued the order to close down and clear out...

Pentru cei care n-au apucat să butoneze predecesorul sau să-și vâre nasul în preview-ul de acum două numere, facem o scurtă recapitulare: producătorii s-au străduit să recreeze un arhipelag, Panau, în care niscăi interlopi cu spate puternic, obraz gros și conduita morală de rigoare (carevasăzică, inexistentă) dau lupte grele pentru teritoriu și cărma republicii exotice. Știm prea bine că fundul unor astfel de țărișoare, având polaritate opusă cu nasul agențiilor americane precum CIA, exercită o atracție irezistibilă pentru acestea din urmă, iar emisarii nu-chiar-diplomatici de rigoare nu întârzie să apară prin zonă, pentru a face haosul general și mai greu de pus în ordine. Cum ar fi Rico, omu' nostru, înstruit de Agenție să dea de urma mentorului său profesional, sub pretext că s-ar fi apucat să lucreze onorabila instituție pe la spate și să i se falfăie de obligațiile drapelului american. Așa că, desigur, trebuie ornat cu mult plumb între ochi. Asta și îndepărtarea de la putere a lui Panay, un dictator care a preluat puterea de la fostul guvern, prieten cu americanii.

De fapt, într-un joc precum JC 2, accentul n-are cum să cadă pe poveste, cretină, de felul ei, trasă de păr, fără o logică aparentă și condimentată cu etnii și personaje caricaturale, cu trăsături, apucături și accent exagerate. Chiar așa, voice acting mai prost decât cel de față n-am mai apucat de multă vreme. Atât e de prost, încât te face adesea să râzi cu lacrimi, lucru valabil și pentru



fluxul de noi informații care vin de la agenție, alături de situațiile iscate de protagonist. E destul să spunem că povestea, personajele și felul în care este totul creionat și însușit de voci se împacă bine cu gameplay-ul absolut nebun, de zece ori mai exagerat decât Mission Impossible 2 și cu libertatea totală care ți se pune pe tavă. Fiindcă „nisp” și „cutie” sunt cuvintele de ordine în Just Cause.

Cine sapă groapa altuia... este angajat

Odată ajuns în Panau, desigur, în cea mai spectaculoasă și mai absurdă manieră posibilă, ești obligat să faci misiuni pentru tot felul de grupări rivale puterii, pentru a câștiga suficientă influență încât să poți răsturna regi-



Wonderful news. Now Panay will reap the benefits of open trade.



mul. În paralel, continuă și căutarea agentului dispărut.

Pur și simplu, dimensiunea terenului de joacă este uimitoare, iar grafica reușită, zic eu, și foarte detaliată dacă ținem cont de scara la care se petrece acțiunea. Insulele sunt conectate prin poduri și populate de tot felul de cetățeni și vehicule. Totul poate fi distrus, orice mijloc de transport poate fi folosit, însă calea inedită și probabil preferată de transport rămâne duetul dintre grappling hook și parașută, cu ajutorul cărora ajungi să faci cele mai imposibile cascadorii cu puțință. Să zicem că-ți dai drumul dintr-un elicopter care, rămas fără pilot, începe o vrie hotărâtă către sol. Poți plonja precum un parașutist profesionist, deplasându-te cu viteză dorită în orice direcție, ba chiar ai ocazia să faci tumble spectaculoase în plină cădere. Lași elicopterul să se prăbușească într-o intersecție aglomerată, la câteva zeci de metri sub tine, pentru a deschide parașuta în ultimul moment po-





sibil și a te agăta urgent cu fabulosul cârlig de o clădire, ridicându-te la o altitudine acceptabilă. Făcându-ți vânt cu ajutorul cârligului, plutești de-a lungul unui pod imens, luând în vizor un biet motociclist.

Odată ajuns în raza de acțiune a cârligului, printr-o mișcare, te agăți de vehicul și plonjezi cu o viteză uluitoare, aruncându-l deoparte pe posesor și continuând călătoria pe două roți. Ce, îți face cu ochiul jeep-ul din stânga? Nicio problemă, poți deschide direct parașuta, lăsând motocicleta să explodeze la impactul cu primul zid și folosind cârligul pentru a ajunge pe acoperișul mașinii de teren. Cu o mișcare sigură, te poziționezi lateral, în dreptul ușii, iar în urma unui QTE (Quick Time Event) în care trebuie să apeși tastele numerice sau butoanele de pe gamepad într-o anumită ordine, arunci șoferul din mers pentru a te bucura de confortul bolidului și de acordurile postului de radio setat.

Cum? S-au luat forțele de ordine după tine, de la atâta scandal? Chiar și un elicopter? Nu-i nimic! Te muți pe acoperișul mașinii, din mers, țintești elicopterul cu cârligul și în două secunde ești agățat de el. Un salt lateral spectaculos te lasă fix pe botul zburătoarei, de unde poți elimina în voie pilotul și copilotul, ca apoi să pătrunzi în carlingă și să-ți continui drumul pe sus. Nimic nu este imposibil, nimic nu este interzis, scopul... mai bine zis distracția scuză și

chiar încurajează mijloacele extreme, iar varietatea de misiuni te va ține ocupat mult și bine.

Țara lui Panay-Vodă

Un agent care se respectă trebuie să aibă și un arsenal pe măsură. De la banala blagoslovire peste ochi a opoziției cu același cârlig despre care vorbeam, poți apuca și calea pistoalelor, chiar și două deodată, a puștilor cu lunetă sau a mitralierelor, aruncătoarelor de



RAZMAN MANSION, TANAH



nade, a bazucilor, explozibililor - iar arsenalul vast găsit pe parcursul jocului poate fi îmbunătățit pe măsură ce avansezi în nivel și câștigi bani.

Printre altele, aceste lucruri te ajută să deblochezi arme și vehicule ce pot fi cumpărate (plătite o singură dată) pe piața neagră, urmând să-ți poată fi livrate la o simplă apăsare de buton, oriunde te-ai afla. La fel funcționează și deplasarea instantanee către altă locație: intri în meniul dedicat pieței negre și selectezi Extraction, după care arăți frumuseț pe hartă unde vrei să ajungi. Iar harta de pe PDA-ul cu GPS este una bine implementată și foarte detaliată, așa că nu vād cum orientarea ar putea fi vreodată o problemă.

Problematic este însă pac-pac-ul în sine fiindcă sistemul de țintire semi-automată îți cam taie plăcerea headshot-urilor, răsplătindu-i mai mult pe cei nepricepuți prin asistența necondiționată pe care o oferă. Totuși, n-am mai pățit de mult să elimin un adversar cu shotgun-ul din fundul grădinii, lucru destul de plăcut în



Who are you and what is your business here?

contextul în care oricum poți face un șir de cascadorii și explozii pe minut care sfidează aproape orice ați mai văzut în materie de jocuri video. E un festival al distrugerii cum rar apuci să butonezi. Deplasarea asistată de cârlig și parașută este și ea interesantă, însă nu cumva să vă așteptați să fiți ași din prima. Trebuie învățat, experimentat - eu unul n-am simțit că stagnez vreodată la ma-



teria asta și am constatat că devin în mod constant mai priceput. Sigur, uneori camera joacă feste și mai mult încurcă decât arată ce trebuie, fizica, AI-ul și alte chestii o mai iau razna, rezultând nu o dată subcombări stupide, însă checkpoint-urile sunt dese și suplimentate de posibilitatea de a salva manual, ceea ce rezolvă orice frustrare posibilă în legătură cu asta. Totuși, vorbim de un joculeț amplu, de tip sandbox, făcut parcă să adune bug-uri și ciudățenii. Iar pentru un sandbox, Just Cause 2 poate fi iertat, fiindcă greșete destul de rar și mai este și destul de bine optimizat pentru PC,

scalabil și adaptabil unei game de sisteme variate ca performanță. Atenție însă, nu merge pe Windows XP, ci doar de la Vista în sus.

În plus, conține o tonă de Easter Eggs, de sezon (mă rog, s-a cam dus, dar mai bine mai târziu decât nicodată), de la baloane propulsate cu aer cald până la baruri aeriene, insulițe-plăcintă, trapa din LOST și multe altele (nu vreau să vă stric eventualele surprize), pe care probabil

nu le-am dibuit nici eu.

Singurul bai este că, deși conținutul în sine poate fi exploatat chiar și timp de zeci de ore, lipsește multiplayer-ul care să-l transforme într-o experiență cu adevărat longevivă. Mare păcat, dar să știți că oferă oricum foarte multă varietate și conținut grămadă pentru prețul la care poate fi cumpărat. Așadar, dacă vreți o pauză de la jocuri serioase, simulări și povești profunde și bine jucate, aveți un pamflet reușit, un mic spectacol ușurel de



varietăți gameristice care vă lasă să vă faceți de cap în cel mai dement mod posibil și să vă tăvăliți pe jos de râs în fața poveștii, personajelor, vocilor și situațiilor care se derulează pe ecran. Totul e să nu-l cereți mai mult, fiindcă n-are de unde, săracul.

Caleb

alternativa



GTA IV: EPISODES FROM LIBERTY CITY

Ajuns recent și pe PC, oferă două povești distincte, care se întrepătrund pe alocuri cu protagoniști carismatici, un scenariu bine pus la punct și o tonă de replici și situații realmente amuzante și memorabile. Plus factorul sandbox, după aroma GTA, plus multiplayer, adică prelungirea semnificativă a duratei de joc. Nu poate înlocui nicicum mecanica inedită de joc și decodul din Just Cause 2, însă rămâne un produs net superior, per ansamblu.

*LEVEL DECEMBRIE 2009

BUNE:

- ▶ spațiul imens de joacă, superb
- ▶ grappling hook + parașuta
- ▶ grafică, conținut bogat și variat
- ▶ umorul, adesea involuntar și oușoarele pascale

RELE:

- ▶ Fără multiplayer
- ▶ mici bug-uri, ciudățenii și probleme ale camerei
- ▶ povești, personaje și vod atât de penibile încât sunt aproape bune

CONCLUZIE:

N-o să detronizeze GTA IV de pe tronul sandbox-urilor de acest fel, dar deschide o nișă interesantă, prin elemente de joc inedite și cascadorii savuroase. De consumat pentru distracție cretinută, dar intensă, fără pretenții, spălat puțin pe creier și atrofiat niscăi neuronii, eventual în urma supra-saturării cu lucruri serioase.

GRAFICĂ

SUNET

GAMEPLAY

MULTIPLAYER

STORYLINE

IMPRESIE

09

08

09

07

09

Gen Action Producător Avalanche Studios Distributor Square Enix Ofertant GameShop.ro ON-LINE www.justcause.com

CERINTE MINIME: Procesor Dual Core Athlon 64 X2 4200 / Pentium D 3 GHz Memorie 2 GB Accelerare 3D GeForce 8800 / Radeon HD 2600 Pro OS Windows Vista 32

8,4

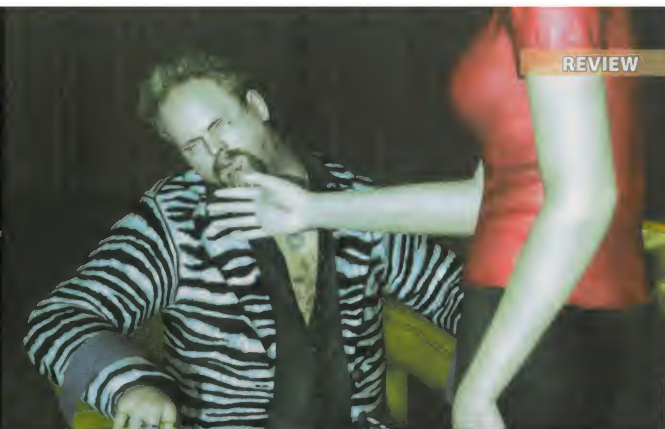
HEAVY RAIN

Emiratele Unite spun nu ploilor abundente

Pe unul din site-urile de știri și review-uri de jocuri pe care le urmăresc în fiecare zi a apărut la un moment dat o știre mai mult decât haioasă. În Emiratele Unite, Heavy Rain a fost interzis. Deși motivele sunt de răs (legate de expunerea indecentă a corpului uman sub un duș), sunt prea puțin importante. Mai important și de-a dreptul haios este jocul de cuvinte, ca-

lamburul inofensiv și neintenționat ieșit din alăturarea cuvintelor din titlul știrii. Un loc cunoscut pentru ariditatea excesivă, pentru climatul său uscat și prin deșertul ce formează mare parte din ținutul său, spune nu ploilor abundente ce ar putea să deschidă o nouă eră pentru el. De asemenea, este foarte posibil ca o schimbare climatică ce ar aduce mai multă umiditate în zonă și care im-

plicit ar schimba modul de viață caracteristic locului respectiv să aibă un impact asemănător cu introducerea unor norme morale mai libertine cu care noi suntem obișnuiți și care ni se par normale. Noi nu privim apa ca pe un lux sau nuditatea ca o spurcăciune, ei din contră. Așa că refuză contactul cu ea din toate puterile. Așadar Emiratele Arabe Unite spun NU! ploilor abundente. Get it?



Un altfel de adventure

De ani buni suntem amenințați de către Quantic Dream cu un joc pe un altfel de tipar. Ceva care va revoluționa, intriga și fascina masele. Un adventure cu totul și cu totul diferit. Nu ne-au mințit. Așteptarea a meritat, iar jocul merită toate laudele. Este într-adevăr nou și neașteptat.

Încep cu un pic de poveste, încercând să evit spoiler-ele pe cât posibil. Jocul se învârtă în jurul a patru personaje principale, care fiecare în felul său este prins cumva în intriga jocului. Aceasta este dată de un individ care ucide copii. Dar nu oricum, îi răpește, îi închide în niște gropi acoperite cu grilaje, gropi ce se umplu treptat cu apă de la ploile abundente, închizând copiii într-un calvar ce durează zile. Singurul indiciu lăsat de el este o figurină de hârtie, un origami. De la semnătura sa, ucigașul devine cunoscut sub numele de Origami Killer.

Cele patru personaje implicate în poveste sunt Ethan Mars, tatăl ultimului copil răpit, Norman Jayden, un profiler de la FBI, Madison Paige, o tânără fotograf care suferă de insomnii crunte și care la început nu are nici în clin, nici în mănecă cu investigația, și Scott Shelby, un fost polițist, actual detectiv particular, care dorește să prindă cu orice preț ucigașul. Fiecare dintre ei este mult mai mult decât ce v-am spus acum, dar asta trebuie să descoperiți voi, deoarece povestea fiecăruia este ex-

traordinar de interesantă.

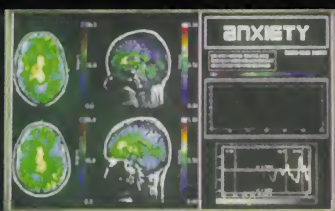
Jocul vrea să fie foarte aproape de o realizare de la Hollywood. Toate personajele sunt făcute după modele reale, motion capture-ul a fost folosit la greu, iar dacă privești decorurile de la mai mult de patru metri de televizor, ai impresia că te uiți la un film. Deși nu totul este chiar atât de frumos pe cât pare, cu un lip sync câteodată deloc sincronizat și glitch-uri grafice frecvente, este unul dintre cele mai impresionante jocuri din punct de vedere grafic pe care mi-a fost dat să le văd. Așteptați-vă să rămâneți cu gura căscată. Senzația de vizionare a unui film este cu atât mai mult dată de lipsa oricărei interfețe grafice cu care suntem obișnuiți din jocurile de același gen. Nu avem bară de viață, iconițe pentru obiectele din inventar sau butoane pentru mai știu eu ce alte nevoi au avut jocurile de până acum.

Cu toate acestea, pe ecran vor apărea tot felul de secvențe de butoane de pe controller, pe care trebuie să le apăsăm sau sucim de fiecare dată când vrem să facem

ceva. Dacă vrem să deschidem un dulap, tragem un scaun, legăm un copil, tragem un pumn sau să dăm pagina unei cărți, nu vom avea un singur buton de acțiune ca până acum. Nu. Pentru fiecare acțiune trebuie să facem un anumit gest, o anumită rotire a stick-urilor analogice, simulând mișcarea pe care ar trebui să o facem în mod real. Chiar trebuie să scuturăm puternic din controller în anumite momente. Un lucru nu prea comod, deoarece în timp ce scuturi viguros, mai trebuie să și sucești sau să apeși secvențe de butoane pentru a putea duce la bun sfârșit acțiunea.

Vorbind aici despre control, nu pot să nu spun cât





secvența de pe ecran, după cum suntem obișnuiți în God of War, de exemplu. Dacă am ratat unul dintre ele, acțiunea continuă, dar în alt mod. Jocul poate curge pe multe fațete, în funcție de cât de alert și dibaci suntem la combinațiile de pe ecran. Astfel putem da chix într-o conversație, putem scăpa printru degete un răufăcător



de mult ajută povestea acest nou sistem de control. Nu știi niciodată când acțiunea pornește brusc și trebuie să faci o alegere într-o fracțiune de secundă. Poți face alegerea „greșită” dacă te grăbești sau poți chiar rata momentul cu totul căscând gura la ecran încercând să îți dai seama ce se întâmplă. Joul este plin de asemenea momente în care suspansul te omoară și nu știi nimic unde se duce totul. Iar alegerea pe care o faci nu știi niciodată dacă a fost cea mai potrivită. Dacă trebuia să mai aștepti un pic până să faci un anumit lucru, sperând că ti se oferă o opțiune mai bună. Oricum, toate aceste

alegeri pe care trebuie să le iei extrem de rapid îți dau senzația că tu faci jocul, că tu conduci. Nu este la fel ca până acum când dacă nu apăsași butonul potrivit la momentul potrivit, trebuia să o iei de la capăt. Aici trăiești repercusiunile alegerii făcute. Dacă a fost cea potrivită,



A man in a dark jacket is pointing a handgun at the back of another person's head. The scene is dimly lit, with a painting visible on the wall in the background.

rămâne de văzut. Primele alegeri de acest fel te vor marca profund, deoarece sunt inedite. Vei sta și te vei gândi dacă ceea ce ai făcut a fost corect sau nu, dar nu vei putea schimba. La fel ca-n viață.

Niciodată nu vei fi nevoit să o iei de la capăt, dacă nu te-ai descurcat într-un dialog sau într-o luptă. Butoanele contextuale nu trebuie neapărat apăsată în

sau chiar putem face unul dintre cele patru personaje principale să-și piardă viața. Un lucru puțin recomandat, deoarece se pierd multe dintre indicii și din farmecul jocului dacă trebuie să îl continuăm în trei. Din nefericire, acest sistem de control are și anumite neajunsuri. Mișcarea personajelor de colo-colo este un pic cam greu de controlat, fiind nevoie să ții mereu apăsat R2, iar atunci când cel pe care îl conduci în momentul respectiv este extrem de stresat, situația fiind cotoioasă, alegerile posibile tremură și se mișcă neincetat pe ecran ca pentru a-ți impune și ție starea lui de angoasă. Problema este că tot ce face este să-ți streseze ochii, încercând să citești opțiunile pe care le ai, pierzând astfel timp prețios și ratând un moment critic în joc, doar pentru că nu ai



Nu vă mai spun nimic despre modul în care analizați indicile și le descoperi însemnătatea, deoarece vă stric farmecul jocului. Iar dacă totuși vreți să aflați mai multe, vă puteți oricând uita pe YouTube, deoarece jocul a fascinat foarte multă lume, iar momentele sale cheie sunt postate pentru a fi vizionate de origine.

Nu este un joc care poate fi ratat. Pentru noi este un pic cam peste mână, căci achiziția unui PS3 nu este chiar o floare la ureche pentru români, dar dacă ai posibilitatea financiară, Heavy Rain este jocul pentru care merită să îți cumperi PS3.

Koniec

de finaluri posibile. Și vă spun că finalul este mai ceva ca în romanele lui Agatha Christie.

Interfață nouă pentru realitate

Vă spuneam la începutul articolului că jocul arată splendid din punct de vedere grafic. Este de-a dreptul spectaculos, iar producătorii o știu și se folosesc la greu de acest lucru. Primele ore ale jocului sunt extraordinar de plictisitoare, dar sunt convins că sunt

intenționat așa. Deși nu se întâmplă nimic, te introduce încet-încet în schema de control mai puțin ortodoxă a jocului și, mai ales, îți permite să caști gura la ceea ce te înconjoară. Căci arată spectaculos.

Dar poate cel mai spectaculos este sistemul de cercetare a indicilor folosit de specialistul FBI, Norman Jayden. O pereche de ochelari și o mănușă plină de firăraie îl fac dintr-un Thomas A. Anderson anonim, un veritabil Neo. Matrix 2.0.

ARI, sau Added Reality Interface, este un sistem ce-i permite lui Jayden să culeagă indicii de la locurile crimelor într-un mod mult mai aparte. S-au dus zilele în care treaba se făcea cu lupa și penseta. Acum îți pui ochelari și mănusa magică și totul în jur se luminează.



DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

Deși nu sunt chiar asemănătoare, The Longest Journey și Heavy Rain sunt două jocuri foarte bune ale aceluiași stil. Alternativa pentru Heavy Rain, The Longest Journey este deja un clasic al genului adventure. Mulți producători încearcă să atingă nivelul de calitate impus de jocul lansat în aprilie 2006. Fără prea mare succes, din păcate. Așadar dacă vreți să vă bucurați de un adventure bun, puneți mâna pe Dreamfall: The Longest Journey. Mai ales că acum îl găsiți ieftin și, mai ales, este și pe PC.

*LEVEL MAI 2006

BUNE:

- ▶ lipsa elementului game over este o adiție incredibilă adusă genului
- ▶ grafică superbă, deși nu lipsită de probleme
- ▶ o poveste incredibilă și o sumedenie de finaluri

RELE:

- ▶ putea fi mai lung
- ▶ unele indicii evidente nu sunt luate in seamă de milițieni
- ▶ greu, foarte greu de văzut mai multe finaluri fără o groază de timp pierdut făcând aceleași lucruri

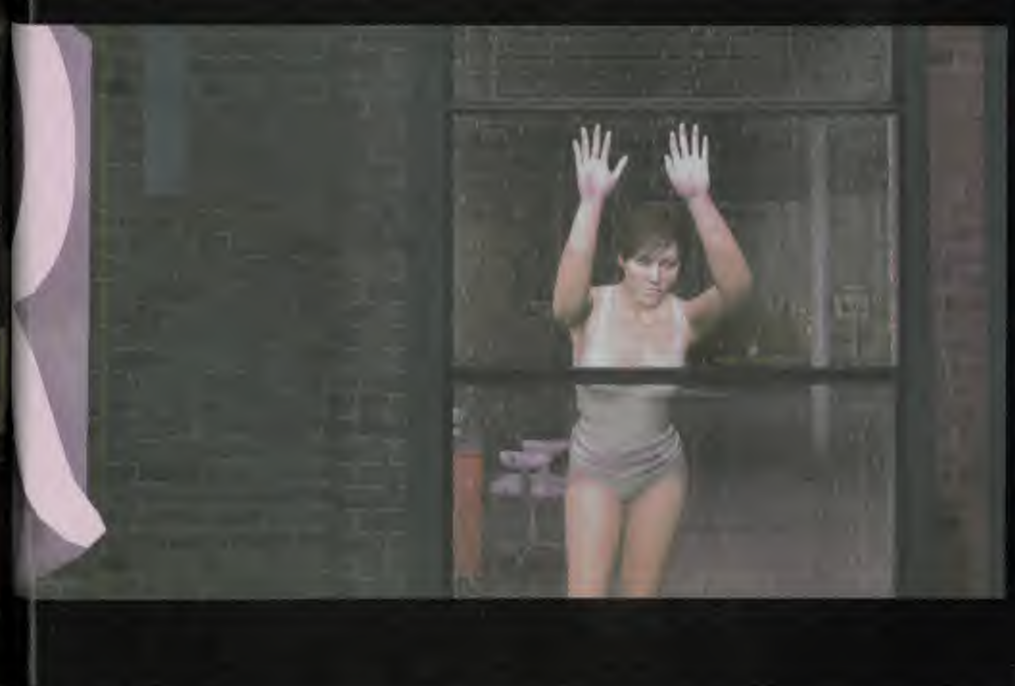
CONCLUZIE:

CONCLUZIE: Dacă ai citit/jucat vreodată un pen&paper RPG, Heavy Rain este cel mai apropiat joc de o asemenea experiență... Dacă ai ales să descari pistolul în capul suspectului, du-te și citește pagina 35, dacă ai ales să îl crezi și să îl lași să plece, du-te și citește pagina 49*. Fără căi de întoarcere, fără o a doua șansă, dar cu multiple finaluri, Heavy Rain este viitorul stilului adventure.

9,4

GRAFICĂ	09		
SUNET	09		
GAMEPLAY	09		
MULTIPLAYER	—		
STORYLINE	10		
IMPRESIE	10		

Gen Advertising Producător: Quantum Drive Distribuitor: SCA
Ofertant: Partenerii SCA în România ON-LINE: www.helvyra.ro



COMMAND & CONQUER™

TIBERIAN TWILIGHT

NODul din papura francizei

Acum vreo două numere vă făceam o trecere în revistă a multiplayer-ului celei de-a patra înpi-xelări C&C, un joculeț foarte apreciat și cu o bază de fani constantă, atât pe filiera Tiberium, cât și prin spin-off-ul Red Alert, ajuns și el cu un trei în coadă. Multe lucruri le-am detaliat atunci și vă recomand o lectură prealabilă a Hands-on-ului care a dat și coperta numărului de martie. Global, chestiunile nu s-au schimbat ca structură, așadar mă voi concentra mai mult pe concluziile desprinse după timpul petrecut în compania lui Kane. Așadar, ce ne place la Command & Conquer? Păi, mie-mi plăceau la nebulie grafica, unele unități, siste-

mul de construcție a bazei și alimentarea cu energie, soluțiile de stocare a monedei de schimb, furatul de clădiri pentru a putea produce unități din tabăra opusă în slujba ta, îmi plăceau comandourile, tancul mamut, orcle, obeliscurile, trupele care improșcau chimicale, posibilitatea de a vinde clădiri și, mai presus de toate, ideea de resursă periculoasă. Adică tiberiumul și tot ce implica recoltarea lui. Mai știți cum infanteria era făcută praf rapid dacă făcea prostia să pășească într-un câmp cu tiberium în loc să treacă frumușel într-un APC? Sau cum puteați bombarda gurița care scuipa tiberium pentru a stimula regenerarea lui într-o zonă din care-ați recoltat

cam tot ce era de recoltat? Ei bine, dacă Tiberian Sun a dus decorul post-apocaliptic într-o direcție mai Sci-Fi, iar Tiberium Wars a reușit să mențină destul de sus stacheta seriei, Twilight dăruie aproape în întregime vechile concepte de adunare a resurselor și construire a bazei în favoarea unui gameplay complet nou, orientat pe acțiune, versatilitate și pe lucrul în echipă.

Și harvester-ele se împușcă, nu-i așa?

Mda, nu mai avem resurse de adunat. Există doar sociuri de producție, în limita cărora poți produce unități din Crawler, cunoscut mai bine ca MCV din titlurile anterioare. Adică o fabrică pe roți, picioare sau înaripată în funcție de clasă. Dar care nu mai produce nici clădiri, cu o singură excepție (clasa Defense) și nici aceea apropiată de amploarea unei baze în toată regula, așa cum o știam, ci mai degrabă orientată către ideea de perimetru defensiv reciclabil și amplasabil unde e nevoie. Iar accesul la clădiri și unități mai avansate se face prin investiția unor puncte de upgrade în deschiderea loturilor superioare tehnologice (trei la număr). De unde puncte de upgrade? Păi, bietul tiberium poate fi adunat doar sub formă de cristale, pe stil capture the... crystal din niște locuri unde pică la intervale regulate de pe orbită și, odată adus într-un teritoriu de culoarea taberei tale



(zone speciale de influență), oferă un punct sau două (în funcție de culoarea lui). Iar necesitatea cristalelor dă nuanța de CTF partidelor de multiplayer, al căror unic mod de joc este un fel de Domination. Adică pe o hartă sunt x noduri de control, care pot fi trecute de partea ta dacă plasezi unități prin preajma lor. Odată aflate sub influența ta, ele generează puncte de victorie, iar prima echipă ce totalizează 2.500 de puncte câștigă. După cum cere un astfel de mod, mobilitatea și flexibilitatea sunt cuvintele de ordine. Astfel că fiecare facțiune (NOD și GDI, fiindcă nu veți putea juca Scrin) are trei clase, Offense, Defense și Support. Prima vine cu tancuri și putere mare de atac, fiind ideală pentru capturarea nodurilor și a cristalelor. Cea de-a doua aduce infanterie și clădiri, fiind bună atât la ținut noduri și zone importante strategic, cât și la demolat clădiri și crawler-e adverse. Support este sinonim cu dominare aeriană și puteri speciale, care pot întoarce sorții cât ai da un clic și totodată o clasă foarte dinamică, fiindcă va trebui să fi prezent peste tot unde e nevoie de o mână de ajutor pentru aliați, dar și

acces de la bun început la toate unitățile și upgrade-urile, ci trebuie să tot faci level up. N-ar fi baiul mare, doar că în partide de 5vs5 echilibrarea nu se face prea bine, în funcție de nivelul jucătorilor, iar dezavantajul echipei cu media de nivel mică devine uriaș în condițiile în care cei neavansați, neavând acces la tehnologii oricum, nu mai aleargă după cristale, necesare pe de altă parte dezvoltării celor avansați. Practic, îți dă peste cap jocul și este o măsura complet inutilă, per ansamblu, explicabilă numai prin dorința producătorilor ca jucătorul să învețe treptat fiecare unitate, clădire, îmbunătățire și abilitate specială. Era suficient un tutorial explicit și independent de campanie, după mintea mea.



unde vezi o breșă în organizarea adversarilor, prilej bun pentru hărțuire. Singurul necaz e că sistemul de joc este același și în single player. N-ar fi, doar că nu e deloc adecvat unei campanii care, în ciuda eforturilor producătorilor, a fost în cea mai mare parte o înșiruire extrem de plictisitoare de misiuni banale, întreținute prin filmele cretinuțe, dar brânzoase, după rețeta clasică, în care, din păcate, actorii nu și mai dau silința să fie buni sau atât de proști cât să amuze, iar povestea slabă nu ajută nici dânsa cu nimic. C&C 3 e infinit mai bun din punctele astea de vedere. Mai nasol și nelalocul lui se dovedește sistemul de avansare în nivel în multiplayer (se poate și pe durata campaniei), prin faptul că nu ai



Din beta-n puț

Ei bine, la butonarea variantei complete, am avut surpriza să constat că, printre „echilibrațiile” aduse de la ultimul beta se numără reducerea vitezei de joc

(cel puțin așa mi s-a părut) și creșterea rezistenței unităților, care au transformat posibile măceluri intense în partide interminabile de ping-pong, care m-au făcut să casc. În același timp, cunoscând deja tehnologia și posibilitățile de joc, am rămas interzis când am văzut că n-au separat tastele rapide pentru puterile de Support, pentru construcția de unități și cea de clădiri și în schimb trebuie să apeși o tastă în plus la fiecare comandă, pentru a comuta în registrul care te interesează. Iar imposibilitatea de a personaliza suficient o partidă, măcar în privința numărului de puncte necesare pentru victorie, și interfața foarte prost gândită m-au călcat pe nervi instantaneu. Asta și chinul enorm generat de tentativele de a juca puținel campanie în co-op, soldate cu un șir lung și trist de eșecuri (mulțumesc că am primit un singur



key, parcă dacă dădeau două era mare pagubă?!). Nu spun că e rău sau dezastruos multiplayer-ul din C&C 4. De fapt, e cel mai bun aspect al lui, singurul de real interes. Însă nu cred că va avea o viață prea lungă, deși face câteva chestii foarte bine. În primul rând, toți rămân în joc până la sfârșitul partidei, luptând pentru fiecare punct. Mai puțină frustrare, mai multă joacă și continuitate. Apoi, e foarte bun pentru începători, fiindcă punctele strategice și obiectivele sunt clare. Dar tocmai posibilitatea de reconfigurare a clasei și reconstruire a întregii armate în două minute reduce foarte mult satisfacția de a-l oblitera pe celălalt. Nu mai sunt clădiri de laborator sau capturat, rețea energetică și radar de dobo-



Nodiștii, călare pe situație

Stealth Tank-urile în acțiune

joacă, dar de o calitate îndoielnică după ce te prinzi ce și cum. Interfața, matchmaking-ul și sistemul de conectare a jucătorilor sunt cu ani în urma noului BattleNet, culorile și efectele speciale sunt dubioase, obosi-

toare și distrag adesea de la acțiune, dar cel mai grav este că perspectiva asupra câmpului de luptă este mult prea joasă, iar cuprinderea ecranului de luptă complet neadecvată (trebuia să fie mai mare). Așa că ceea ce putea fi acceptabil într-un spin-off precum a fost excelentul Generals acum câțiva ani (și se joacă în draci și acum) s-a transformat în pângărirea conceptului C&C și o retragere care nu face dreptate unei francize altfel reușite. Colac peste colivă, și aici aveți nevoie de conexiune la internet permanent, chiar dacă vreți să dați doar un skirmish cu AI-ul sau o tură prin campanie. Nasol. Cred că fanii vor fi dezamăgiți, iar neinițiații se vor plictisi des-

tu de repede de Tiberian Twilight. Păcat, bietul Kane merita mai mult. Dar EA a știut să mai trântască o serie cu botu-n țără, fiindcă atât îi duce capul.

Caleb



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Incomparabil mai bun, probabil cel mai bun din serie, alături de Tiberian Sun. Dacă vreți să vedeți ce-l poate pielea francizei, jucați-l pe asta. Strategie la superlativ, clasic imbinat cu nou, grafică mai plăcută ochiului și mai potrivită pentru stilul de joc și un fir epic mult mai bine pus la cale. Iar rasa Scrin, jucabilă, este dulcea cireșă de pe tort.

*LEVEL MAI 2007

BUNE:

- noul sistem de clase, flexibilitatea lor și interacțiunea în echipă sunt interesante
- destul de prietenos cu începătorii într-ale RTS-ului
- bine optimizat, grafică tehnic la zi și OK

RELE:

- terfelește în noroi tot ce era original și interesant ca gameplay din franciza C&C
- sistemul de leveling e inutil și enervant
- interfața gândită foarte prost, caftoi lent și uneori plictisitor

CONCLUZIE: Vrând-nevrând, voi deveni un hulitor al celor de la Electronic (F)Arts. Au înghitit cu nesăț tone de studio-uri și, în ciuda răbdării mele, au dovedit că aproape tot ce ating are șanse maxime să se transforme în rahat pur, iar ce lese aur brut aruncă la gunoi (Saboteur). Dacă aveți C&C la inimă, mai bine nu jucați treaba asta, fiindcă o să vă doară. Altfel, e un RTS foarte lejer, care nu vă va ține ocupați prea multă vreme.

GRAFICĂ 08
SUNET 08
GAMEPLAY 07
MULTIPLAYER 08
STORYLINE 07
IMPRESIE 06

Gen RTS Producător EA Los Angeles Distribuitor Electronic Arts Ofertant GameShop.ro ON-LINE www.commandandconquer.com

CERINTE MINIME: Procesor Dual Core, 2.4 GHz Memorie 1,5 GB RAM Accelerare 3D Shader Model 3, 256 MB

7,3

Majesty 2 kingmaker

Vine iarna,
cade ghinda,
Majestate,
umple ghilda!



Ai trecut Ardania prin foc și sabie, ți-ai ruinat dușmanii și ți-ai îmbogățit prietenii, rafturile prăvăliilor se îndoie „supt” greutatea epixelor, ghidele sunt ticsite cu eroi veseli și motivați, capul de vârcolac agățat deasupra căminului privește cu încredere înspre viitor, coroana e aranjată șmecherește pe sprânceana stângă, iar acum îți odihnești picioarele pe o superbă pielică de dragon și exclami mulțumit, „It's good to be the King!”. Cine oare mai poate sta erect în fața potenței tale regești? Răspunsul, prieteni, e Kingmaker, un expansion (plătit, desigur) de aproximativ 250 de megleți, care îți va aduce la poarta castelului Ciuma Verde. Este clar că lumina zilei, sper, că vorbim de acei omuleți verzi, violenți și ușor retardați popularizați de literatura fantasy și nu de Hollywood „Ze Goblini!” În curând vei afla cât de bine e să fi rege când un mare gânditor și strateg goblin își pune în aplicare măiestrele planuri de dominație globală și își trimite trespădușii măslinii în toate colțurile regatului să ceară pământ și apă.

Misiunile cele noi ale Împăratului

Așadar, Kingmaker ne dăruiește o campanie de șapte misiuni, alte zece misiuni single, o rasă vecină și neprietenă, un editor de hărți și un singur erou proaspăt (Ice Mage), pe care nu țin minte să-l fi folosit prea des deși e rău ca un pitbull turbat înzestrat cu darul magiei. De gheață. A mai apărut și o prăvălie online pentru niscaiva microtranzacții (echipament mai bun pentru fierării și câteva vrăji), observată de mine acum deși există posibilitatea ca afacerea să fi fost pornită înaintea apariției expansion-ului. Nu face nimic, o trecem la „noutăți” și

mergem fluierând cu prefăcută indiferență mai departe.

V-ați putea simți dezamăgiți de acest expansion aparent sărăcăcios. Și vă înțeleg. Eu îi rezervasem din timp vreo două pagini, cum îi stă bine expansion-ului, ca să constat cu stupeoare că, în afară de editorul de hărți și campania cea proaspătă, nu există ceva cu adevărat nou și foarte important care ar putea să ocupe mai mult spațiu în revistă. Astfel, am ajuns la concluzia că e cam nasol să nu-ți poți îndeplini norma cu un expansion în care ai uitat de tine cu orele. Dar vă sfătuiesc să nu vă bosumflați prea devreme (cum am făcut-o eu), căci producătorii au considerat că timpul jucătorului este mai important decât spațiul reviewer-ului. Și la acest capitol, Kingmaker se achită cu mare eleganță de datorie. În vâna expansion-urilor din vechime (imi vine în minte American Revolt pentru Syndicate, cei mai bătrâni dintre voi știu cât de dificil era), campania single cea nouă este o provocare. Chiar și pentru veteranii Doiului. Majesty 2 v-a dus de mână (cel puțin în primul sfert de campanie), Kingmaker vă bagă direct în pâine cu misiuni interesante a căror dificultate începe direct cu Advanced. Un Advanced mai dubios, deoarece prima misiune din campanie mi-a dat ceva mai mult de furcă decât alte misiuni din Majesty 2 cu același nivel de dificultate. Întotdeauna am găsit ceva de făcut (sau mi-a găsit jocul ceva de făcut), n-am fost tentat nicio clipă să comut pe fast-forward până se gată construcția turnului (cum mai obișnuim în primele misiuni din Majesty 2) sau până la următorul val de atacuri. Iar dacă sunteți nemulțumiți că ați învățat pe de rost harta misiunii, iar acum știți cu exactitate de unde vine dușmanul, în ce direcție să vă extindeți urbea, unde să vă trimiteți rangerii,

de ce zone să vă feriți și, în general, ce strategie să adoptați, pentru un plus de dificultate, aveți posibilitatea de a randomiza (sau „a distribui aleatoriu” pentru patrioți) pozițiile viziunilor, trading post-urilor etc.

Acestea fiind spuse, dacă Doiul v-a plăcut și v-a lăsat cu un gust puternic de „mai adă”, Kingmaker e exact ce vă trebuie și sunt mari șanse să-l îndrăgiți mai mult decât prevede legea timpului liber. Atât. Și nota.

cioLAN



MAJESTY 1

Îi recomand cu deosebită căldură și sinceritate nostalgicilor incurabili. Sau celor cu „rășnițe”, care trăiesc în sărăcie și n-au reușit să intre în grațiile Doiului.

*LEVEL NOIEMBRIE 2009

BUNE:

- dificultatea noilor misiuni

RELE:

- prea puține noutăți

CONCLUZIE: Acestea fiind spuse, dacă Doiul v-a plăcut și v-a lăsat cu un gust puternic de „mai adă”, Kingmaker e exact ce vă trebuie și sunt mari șanse să-l îndrăgiți mai mult decât prevede legea timpului liber.

GRAFICĂ 08
SUNET 08
GAMEPLAY 08
MULTIPLAYER 07
STORYLINE 08
IMPRESIE 09

Gen RTS Producător EA Los Angeles Distribuitor Electronic Arts Ofertant GameShop.ro ON-LINE www.majesty2.com

CERINTE MINIME: Procesor Dual Core, 2.4 GHz Memorie 1,5 GB RAM Accelerare 3D Shader Model 3, 256 MB

8



La turnul lăudat...



Natură vie cu goblini

\$pace, the final frontier

For those about to trade, we salute you!

Vă amuză teribil bancul în care rușii au vopsit luna în roșu, iar americanii au scris Coca Cola? Reconstituiți des în minte primul pas pe Lună, doar că în loc să înfigeți bărbătește un steag al României în solul lunar, vă imaginați construind victorioși prima șaormerie din spațiul cosmic? Ei bine, pentru a veni în sprijinul fanteziilor voastre cu negoț

sălbatic și aventuri spațiale ca'n răposatul Star Trek, am compilat o scurtă listă cu trei titluri mici la stat, mari la explorat și inadmisibil de simpatice, care n-au voie să lipsească din CV-ul oricărui Picard cu Oceanografia Stelară și Managementul Afacerilor făcute la seral. Am zis „miciuțe” și „simpatice”, deci să nu vă prind că mă întrebați unde sunt seriozitatea și miile de megabytes ale lui Freespace și ale seriei X.

FRONTIER: ELITE II

Sandbox-ul spațial perfect, neegalat de nimeni și nimicnici măcar în ziua de azi. Îl jucam pe o rășnă și mă rugam ca avansul tehnologic să-mi aducă un Elite de cinci ori mai mare (deși nu-mi aduc aminte de ce mi-aș fi dorit așa ceva, l-am jucat obsesiv preț de câțiva ani și nu cred că am explorat mai mult de 10% din el) și de zece ori mai arătos. Am primit, ce-i drept, Privateer, Freelancer, iar mai apoi seria X și DarkStar One, dar niciunul nu era Elite. Și totuși, ce-l face atât de special? În primul rând, un univers Gigantic generat procedural (cu excepția sistemului nostru solar și a celor vecine), unde te simți ca o bacterie în fața unei balene albastre și pe care e imposibil să-l explorezi de la un capăt la altul fără a trișa cu nesimțire. Generarea procedurală s-a asigurat că plăcerea explorării nu e diminuată de planete trase la indigo. Dacă v-ați simțit mici și neîn-

care se asigură că nu veți ajunge la Elite ranking în doar câteva zile. În plus, modelul fizic permite executarea unei manevre foarte rare în tagma simulatoarelor spațiale, care are la bază efectul praștiei gravitaționale, efect constat de (*muzică de Teleenciclopedia*) rusul luri Kondratriuk. În alte cuvinte, în Elite 2 puteți modifica accelerația și traiectoria navei folosindu-vă de mișcarea de rotație și de câmpul gravitațional ale unei planete mari. O altă șmecherie, pe care n-am mai întâlnit-o până la Elite 2 și nici după, este recoltarea de combustibil de pe suprafața unei stele sau a unui gigant gazos, un adevărat act de curaj și motiv de laudă printre

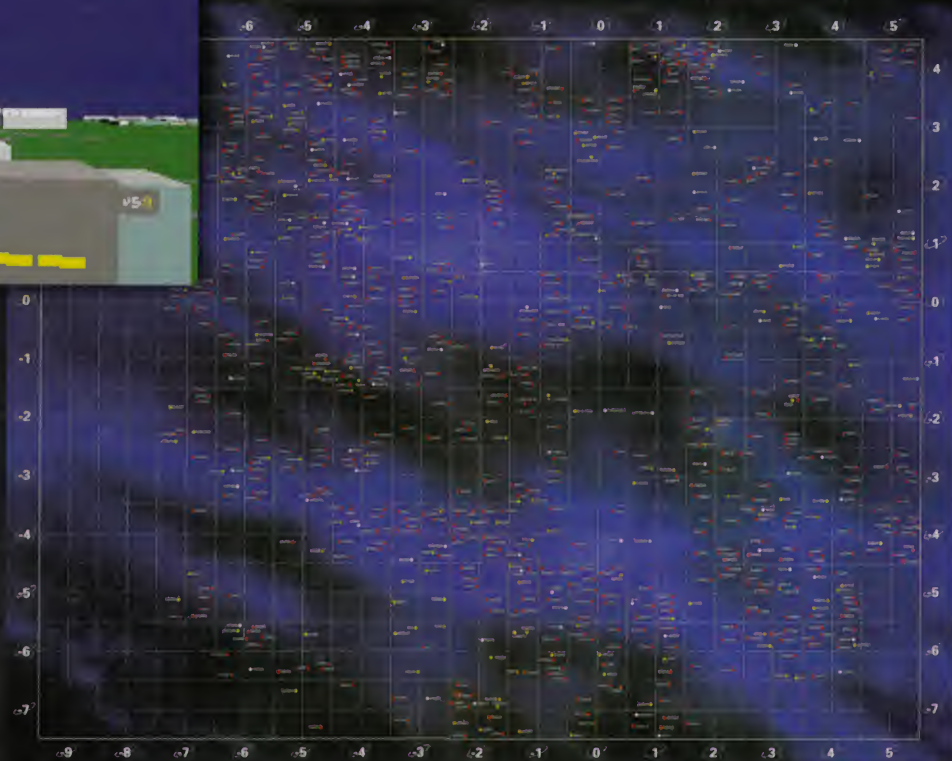
pasionați. Mă voi opri aici, înainte să consum și spațiul alocat celorlalte bijuterii, nu înainte de a vă sfătui din nou să faceți tot posibilul să puneți mâna pe el (în caz că n-ați făcut-o încă) și să-l jucați măcar puțin. Vă asigur că veți privi cu alți ochi spațiul.

sharoma.com/frontiervse/index.htm



semnați în lumea lui Daggerfall (cunoscut pentru lumea uriașă deschisă explorării), Elite 2 o să vă copleșească de-a dreptul. Iar dacă aveți impresia că Bethesda a creat cele mai mari lumi din istoria gaming-ului, e timpul să aflați că în '93 un individ pe nume David Braben a „îngheșuit” cel mai mare univers viu din jocurile video pe o singură discetă. Storyline-ul este complet absent (chestiune remediată în First Encounters, adică Elite III), dar există un număr imens de misiuni pentru momentele în care vă plictisiți de trading sau de explorare (ceea ce nu se va întâmpla foarte curând având în vedere sistemul economic și surprizele pe care vi le rezervă Universul).

În aceste condiții, Elite 2 putea fi un simplu arcade și tot ar fi dat lovitură. Dar Braben a implementat un model de zbor bazat pe fizica newtoniană, un feature

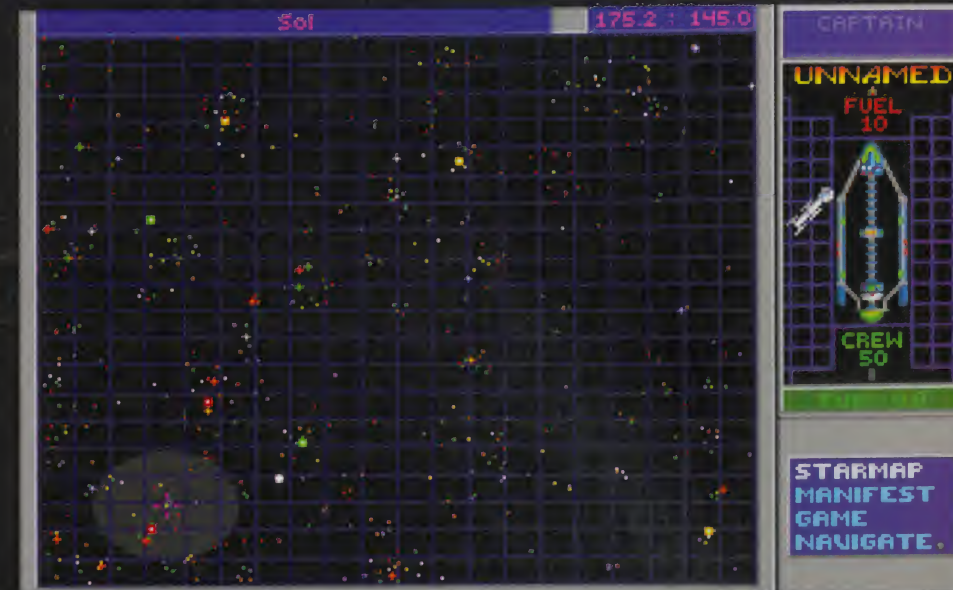


STAR CONTROL 2 - THE UR-QUAN MASTERS

The Ur-Quan Masters este o portare gratuită a lui Star Control 2, care n-a putut fi botezată cum se cuvine din motive care țin de copyright. Îl puteți găsi la sc2.sourceforge.net și vă asigur că funcționează perfect sub orice sistem de operare și că este identic cu produsul original pe care n-am reușit să-l găsim original și la un preț decent nici măcar pe e-Bay. Cel născuți înaintea mouse-ului cu bilă își vor aminti cu plăcere de Star Control 2. Și nu cred că există măcar un om care să-l fi jucat (la vremea lui sau acum, nu contează, Star Control 2 n-are vârstă) și să nu recunoască instant că se găsește în fața unei lucrări de geniu. Și nu e adventure/RPG/RTS spațial care să nu plătească măcar un tribut minuscul bătrânului Star Control 2. Inclusiv Mass Effect. De fapt, mai ales Mass Effect. Și dacă tot mi-am adus aminte de Mass Effect, țineți minte minijocul cu „recoltarea” resurselor din Doi? Nici până în ziua de azi nu reușesc să pricep cum au reușit să transforme una dintre atracțiile principale din Star Control 2 (scanarea în draci a planetelor în căutarea minereului prețios) într-un monument închinat plictiselii.

Dar să o luăm cu începutul. Star Control 2 este un ghiveci foarte gustos (mi-e o foame de mor, scuzați-mi comparațiile gastronomice) de adventure, arcade, RPG și „simulator” de explorare spațială, cu un background gigantic, o poveste deosebit de captivantă, dialoguri geniale și pline de umor și extraterestri memorabili. Nu voi uita până mor probele Slyandro și nici pe neuroticii Spathi și spaimile lor. Terenul de joacă al tânărului Paganet intergalactic este imens (în jur de 500 de sisteme solare) și plin de felurite surprize pe care le puteți descoperi din greșeală sau dacă puneți cap la cap crâmpiele de informații primite de la diversele bâzdgăanii cu care ați conversat pe parcursul aventurii.

Pe scurt, povestea se prezintă cam așa: în timp ce o mână de pământeni trimiși într-o misiune de recunoaștere huzurea pe o planetă ticsită cu tehnologia străveche a Precursorilor, rasa războinică Ur-Quan a reușit să subjuge Pământul. Ca o paranteză, o rasă înrobă de Ur-Quan are două posibilități. Să lupte pentru stăpâni, caz în care



își păstrau „libertatea” de a cutreiera spațiul și de a nimici dușmanii „stăpânirii” în numele Noii Ordini Intergalactice. Sau să-și ia adio de la plimbările „afară” și să accepte un câmp de forță peste planeta mumi. Pământenii au ales a doua soluție, moment în care intri tu în scenă, un tânăr pământean aflat la comanda unei nave construite de roboții Precursorilor, care va primi misiunea de a uni rasele Galaxiei în lupta cea sfântă împotriva stăpânilor Ur-Quan. Din „nefericire”, Nava Precursorilor trebuie upgradată cu sfântă tehnologie, și astfel căpătați un motiv serios să vizitați și să scanați fiecare planetă și planetuță în căutarea minereului cel de toate zilele și a formelor de viață ce pot fi vânați și vândute Melnormilor (rasa de neguțători, inițial nu voiam să explic, dar nu toți știu că Melnorme este sinonim cu specula în Star Control) pentru informații, care vă conduc spre anumite quest-uri sau bogății spațiale ori scheme pentru anumite upgrade-uri. Dar mă lungesc prea mult cu vorba, țineți minte că povestea e mult mai interesantă și este prezentată într-un mare fel, mult mai bine decât aș putea eu s-o fac vreodată, așa că vă sfătuiesc să citiți cu atenție manualul (www.replacementdocs.com) și să puneți mâna neapărat pe joc. Lupta (un joc în sine), căci se va ajunge și acolo, se prezintă sub forma unui arcade sălbatic, nu cu mult diferit de clasicul Asteroids.

Lucrurile nu sunt chiar atât de simple pe cât v-ați aștepta de la o „clonă” de Asteroids, căci zecile de nave din joc se comportă diferit, au slăbi-ciuniile și punctele lor forte, iar reflexele supraomenești nu vă scapă de la o moarte sigură dacă nu le sprijiniți cu o fărâmbă de creier.

Ca orice adventure, Star Control 2 este liniar (deși există anumite quest-uri secundare foarte interesante pe care s-ar putea să le pierdeți dacă n-aveți un



carnețel la îndemână, căci jocul nu ține un jurnal în locul vostru), dar cu toate acestea reușește să-ți dea acea senzație de libertate pe care puține jocuri au reușit s-o facă vreodată. E fascinant cum Star Control 2 îți provoacă aceiași fiori pe care numai un sandbox ca la carte îți poate oferi, fără a renunța însă la o poveste succulentă în numele libertății de mișcare.

Pentru moment, doar atât, căci de-abia am reușit să mă smulg din el pentru a-mi face treaba pentru care sunt plătit, și mi-e teamă că mă voi vedea lumina zilei, iar eu va trebui să mă mulțumesc cu lumina de la capătul cozii de la șomaj. Și dacă nu-mi veți mai vedea numele în numărul următor, să știți că am căzut la datorie, chiar de ziua mea, încercând din răspuțeri să găsesc cea de-a zecea Rainbow World...

sc2.sourceforge.net

STRANGE ADVENTURES IN INFINITE SPACE

Nu este un trader spațial în adevăratul sens al cuvântului, ci mai degrabă un generator rapid de aventuri spațiale în vâna vechiului Star Trek. Strange Adventures in Infinite Space este un joculete 2D simpatic, plin de umor, la fel de complex ca plot-ul unui episod Star Trek din vremurile bune ale bătaiosului Kirk. Poate fi terminat în maximum 20 de minute sau mai mult dacă veți boteza planete cu numele cârciumilor de pe lângă școlile voastre (eu am umplut Galaxia cu Ohaba Eins, Zwei und so weiter).

Scopul final este să explorați Galaxia, să colecționați artefacte cosmice, să întâlniți forme de viață și să le băgați lanterna în ochi (sau vorba dulce în urechi) și așa mai departe. Totul cu un singur clic de mouse. Pentru început, primiți o navă cu echipament de bază și misiunea de a explora o galaxie generată aleatoriu în 10 ani. Este de la sine înțeles că norocul joacă un rol foarte important. Dacă se întâmplă să descoperiți un motoras mai potent, veți putea explora galaxia în timp util. Asta presupunând că un asemenea noroc nu vă face mult prea încrezător în forțele proprii, caz în care aventura s-ar putea să se termine într-o explozie dacă vă luați de cine nu trebuie fără putere de foc serioasă (pe care s-ar putea s-o acumulați sau nu în preambulările voastre galactice). Ocazional, explozii gigantice și stele care dispar în mod misterios tulbură liniștea Galaxiei, caz în care aventura voastră capătă un scop ceva mai nobil decât explorarea și colecționarea de artefacte.

Eu le-am ignorat, ca să aflu la final că n-am reușit să împiedic nu-știu-ce-invăzie. Nu m-am simțit prea împlinit, vă spun... Ca în orice aventură ciudată în spațiul infinit, ocazional se ajunge la violență.

Luptele se desfășoară pe o hartă 2D și nu necesită un



input major din partea jucătorului. Pur și simplu indicați destinația navei sau ținta, iar AI-ul se ocupă de restul. Sunt simple, deloc complexe și se potrivesc perfect cu atmosfera.

Reamintesc că totul se întâmplă în 20 de minute, ceea ce îl face perfect pentru cei care mai și muncesc din când în când. Sau pentru o relaxare



scurtă între două jocuri la care joci cu săptămâna. Există, bineînțeles, pericolul de a contracta virusul „încă unul și mă duc” și să vă treziți că-l jucați de trei ore și nu aveți intenția să leșiți din el până nu-l depășiți scorul colegului de birou, dar riscul de a vă pierde slujba e un preț mic pentru o asemenea distracție. E gratuit și îl puteți găsi pe DVD. Dacă vă dă mâna să „risipiți” 25 de dolari, vă recomand cu deosebită căldură sequel-ul ceva mai complex și mai arătos, Weird Worlds: Return to Infinite Space.

digital-eel.com/weird/
digital-eel.com/sais/

cioLAN

Copyright 2001-2002 R. Carlson, I. Keränen and Phosphorus

VASSAL ENGINE

Pentru că nu toată lumea are prieteni

Desigur, nu mă refer la voi. Sunteți niște oameni minunați, sincer. Se pare că recent m-au cam ajuns din urmă boardgame-urile bona fide. Deși am jucat mai multe decât joacă omul de rând într-o viață, m-au cam ajuns din urmă în ultimele luni, deci m-am reprofilat pe boardgames electronice și, dacă tot am ajuns ca muritorii de rând fără acces la un joc nou, am zis că ar merge să prezint o alternativă. Așadar, VASSAL.

Începuturi

Era fatidicul Anno Domini 2007 când am început să joc tot ce înseamnă tabletop (de la Dungeons and Dragons la Magic the Gathering, Boardgames și multe altele). Pe vremea aceea încă aveam vacanțe de vară departe de sediul de gaming și așa am intrat în contact cu VASSAL, care avea scopul de a-mi facilita jocurile de Dungeons and Dragons Miniatures la distanță.

VASSAL e o aplicație micuță compatibilă cu orice platformă, fiind scris în același limbaj care-mi câștigă mie pâinea: Java. Engine-ul de bază conține toate scripturile necesare oricărui joc, iar jocurile în sine (war-games, boardgames, jocuri de cărți) sunt încărcate sub formă de module. VASSAL era la începuturile sale VASL (Virtual Advanced Squad Leader), o aplicație care avea ca singur scop emularea unui joc de Advanced Squad

Leader (un boardgame datând din 1985). Dar a curs destulă apă pe Dunăre de la versiunea 1.0 și s-a ajuns mult mai departe.

Motor

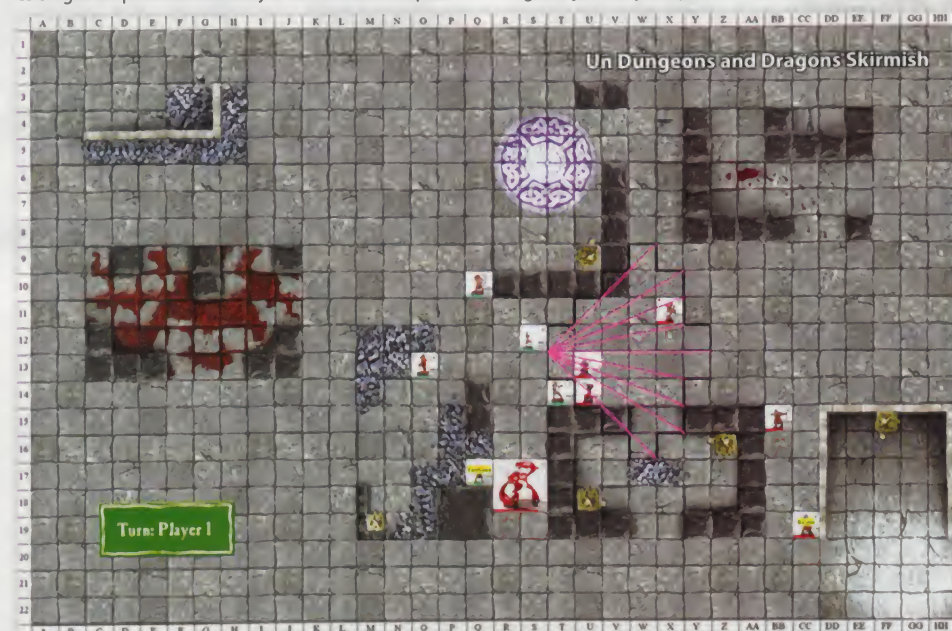
VASSAL, după cum spune și titlul, nu e nimic mai mult decât un engine în care se pot încărca diverse module, acestea la rândul lor putând fi create cu ajutorul editorului încorporat și cu practic zero cunoștințe de programare. Dacă ar trebui să-l compar cu un joc PC, cred că l-aș compara cu Morrowind.

Engine-ul de bază are câteva capabilități esențiale pe care se bazează toate mecanicile de boardgame. Generatoare de numere aleatoare pentru a simula aruncările de zar, un interpretor de diferite tipuri de rețele de figuri geometrice (hexagoane, pătrate) pentru reprezentarea hărților și suprafețelor de joc și așa mai departe.

Conectarea între jucători se face prin conectarea la un server și crearea de camere virtuale.

Teoretic o cameră suportă un număr mare de jucători și chiar spectatori. Când VASSAL încarcă un modul, acesta ia din fișier specificațiile jocului respectiv laolaltă cu eventualele imagini.

Modulele, însă, au un minim de scriptare, așa că jocurile se bazează pe premisa că toți jucătorii cunosc regulile jocului și le aplică în mod corect, VASSAL execu-



tând doar comenzile posibile fără a verifica validitatea acestora. De exemplu, VASSAL nu va verifica distanța pe care o parcurge o piesă pe hartă și dacă aceasta este legală. De aceea e bine să știți cu cine jucați sau să cunoașteți regulile foarte bine dacă nu vreți să fiți trișați de toți puberii care populează internetul.

Modular

Un modul are câteva părți componente: partea de bază care conține fișierul creat cu ajutorul lui VASSAL în care sunt stocate informațiile de mecanică a jocului (în acest sens site-ul VASSAL are câteva tutoriale). Teoretic un joc se poate juca și cu acest modul rudimentar, dar majoritatea au și un set de imagini care să îl facă să arate cât mai mult ca jocul original. Imaginile sunt importate în formatul lor original și crearea acestora nu are nicio legătură cu VASSAL.

Desigur, la copierea unui joc pot apărea probleme legale în funcție de drepturile de autor pe care distribuitorul și le rezervă. Fantasy Flight Games (de departe gigantul industriei și producătorul celor mai populare jocuri), de exemplu, are doar condiția ca modulul să nu poată fi jucat fără posesia jocului original. În acest sens se pot face blank un număr de piese sau cărți centrale ale jocului și se subînțelege că jucătorii au în față variantele originale ale acestora (nu că ar fi foarte greu de trecut pe lângă). Un fel de aprobare tacită, dar funcționează.

VASSAL suportă peste 500 de module ale celor mai cunoscute boardgames (cel mai popular la ora actuală fiind cel de Warhammer 40 000).

A, și am menționat că e gratis?

Paul Policarp

ONLINE: www.vassalengine.org

Rubble Trouble

Demolatorul, versiunea pixelată

<http://www.miniclip.com/games/rubble-trouble/ro/>



Sau, mai bine zis, Dărămătorul. În definitiv, Demolatorul lui Stallone era un tip cool (a fost congelat vreo 50 de ani, n-ai cum să fii mai cool de atât) și rafinat. Chiar foarte rafinat: se spune că ridica în totdeauna degetul mic când îi servea lui Wesley Snipes ceaiul sau un cap în gură. Nu insist cu amănunte, sigur ați văzut filmul. Și dacă nu l-ați văzut, atunci ați merita ca Stallone să ridice degetul mic și asupra voastră. Așa, revenind. Rubble Trouble n-are a face cu tipi rafinați, ci cu o echipă de țărânoi ruși, șantieriști până-n măduva oaselor și subtili ca un bocanc într-o găleată spartă. Ai misiunea, ai clădirea, fă-o bucăți. Cu barosul, cu dinamita, cu un elicopter dotat cu ditali bila de rupt pereți, cu rachete teleghidate, și așa putea continua cu enumerarea încă vreo zece misiuni, că am de unde alege.

Că tot vorbeam de alegeri, ar fi de preferat să alegi o cale deșteaptă de-a duce treaba la bun sfârșit. Nu e foarte complicat (la început), dar e fun să descoperi că producătorii n-au fost capsomani, ci ți-au lăsat variante alternative. Mai exact, fiecare nivel e ca economia României: poți s-o faci praf în câte feluri ai poftă și nu comentează nimeni. Ceea ce e perfect normal: tu ești tâmpitul cu bazooka pe umăr.

Acestea fiind spuse, adaug și trei rânduri serioase: încercați cu încredere. Joculețul e jumătate intelect, jumătate abilitate, dozat bine cât să vă țină în priză câteva ore. Asta dacă nu vă enervați pe la nivelul 3 și spargeți direct monitorul.

Totem Breaker

Micul ateu tribal

<http://www.gameshot.org/?id=4784>

Nu știu cum l-o fi chemat pe Lenin în epoca de piatră, dar sunt sigur că era tot un tâmpit mituit de tribul de nemți de peste gârle. Și pun pariu că avea aceeași idee fixă: religia este opiumul popoarelor, iar noi trebuie să lucrăm contra narcoticelor!

Prin urmare, ești în epoca Flintstone, ai în față tot soiul de totemuri dubioase și vraci și mai dubioși, îți faci repede planul și treci la acțiune. Că ai cu ce: bombe care cad din cer, copaci scuipători de pietre (oare copacii ăștia nu intră la plante etnobotanice?), air-strike paleolitic, în fine, tot soiul de chestii bune de făcut terci din elita ecleziastică a tribului. Have fun!



Head Hates Gears

And I hate this game!

http://www.java-gaming.com/game/6044/Head_Hates_Gears/

În fiecare gamer stă îndesat bine un mic masochist pervers. Hai, hai, lasă mutrele, știi foarte bine că așa e. N-are sens să intru în explicații, dar pot să dau câteva exemple: ai jucat Daikatana, aștepti Duke Nukem Forever, reiei a nșpea oară nivelul final din Prince of Persia (de ce nu moare urătu' ăla instant, de ceeeee?) și citești LEVEL.

Tocmai de aia am și căutat un joc bun să calce pe nervi orice samaritean jucăuș. Ceva ce pare simplu și drăguț la prima vedere, dar gata să devină o bestie flămândă de sânge pe covor imediat după primul nivel. Și l-am găsit: ești o bilă (sau o roțiță, nu mi-e foarte clar), poți să șopăi prin decor, te prinzi de toți pereții (inclusiv de tavan), aduni stelute colorate și te ferești ca de dracu' de niște roți zimțate și sataniste care vor să se joace Half Life cu viața ta.

Ce să vă mai spun: pare greu, poate fi frustrant, dar te învață o lecție foarte importantă despre viață. De exemplu, eu am învățat să respect foarte mult puricii.

God of Bass

Newsted Voda și-a lui ceată

<http://gameserpent.com/playgame/4143/God-of-Bass>

Există oameni talentați și oameni originali. Ția talentați cântă prin trupe, se îmbată ca porcii în spatele scenei, devastează hoteluri și se tratează de boli rușinoase pe ici, pe colo, că așa-i viața de artist.

Ția originalii cântă la fel de bine, da' nimeni nu pricepe muzica lor. Un amic de-al meu, de exemplu, a

fost inspirat de Guitar Hero, și-a luat un Fender supărat pe viață și a încercat marea muzicală cu degetul. N-a ajuns decât până la rangul de Guițar Hero, pentru că bietul instrument răgea, gemea, mugea, guița, horcăia, huiduia și, în final, s-a spânzurat cu propriile corzi ca să scape de maniac. O tragedie, nu-i așa? Ei bine, tocmai de aia m-am gândit cum să fac să previn asemenea întâmplări. Și am ajuns la joculețul de față.

Ai patru butoane și un mouse care ar trebui să dea clicul fix când trebuie, așa cum te învață jocul în instrucțiuni. Ai nimerit ritmul, iei aplauze. N-ai nimerit? O iei de la capăt. Până când îți iese bine sau te lămurești că singura ta legătură cu muzica e doar sub geamul iubitei. Adică la 4 dimineața, când ai plecat beat mort din bodegă și ai chef să cânti Metallica. Hai, nu te jena, că și Hetfield rage tot ca un măgar în ultimii 10 ani.



The Great Class Dash

Mod pentru Team Fortress 2 [pe DVD]

The Great Class Dash este un mod single player cel puțin interesant pentru Team Fortress 2, ce schimbă radical perspectiva de joc. În vreme ce originalul este un FPS aproape dement, The Great Class Dash se prezintă sub forma unui platformer presărat cu puzzle-uri, căruia perspectiva 2.5D și gameplay-ul de tip sidescrolling i se potrivesc de minune. Modul conține patru hărți tematice intitulate Canada, Egipt, Mlaștina și Vulcanul, iar scopul jocului este să parcurgi



o cursă cu obstacole de la un capăt la celălalt al fiecărei hărți, schimbând clasa personajului de câte ori este nevoie. Nu există inamici în adevăratul sens al cuvântului, însă fiecare dintre cele nouă clase disponibile dispune o abilitate unică ce îl ajută pe jucător să treacă peste anumite obstacole la un moment dat - Scout-ul poate executa salturi duble, Heavy-ul poate sparge bariere, Piromanul are

costum ignifug ce-l protejează de foc sau aburi incinși și așa mai departe. De exemplu, dacă o răpă este prea mare pentru pasul greoi al unui anumit personaj, alegi Scout-ul pentru a sări cu ușurință peste ea. Dacă vrei să dărâmi un perete, ești obligat să schimbi bocancii Scout-ului cu cei ai Heavy-ului pentru a-l dărâma. În rest, tot ce ai de făcut este să alergi mâncând pământul de la un capăt la celălalt al hărții, în cel mai scurt timp posibil.

Ca mod de joc, seamănă izbitor de mult cu Trine, cu observația că primul nivel include doar Scout-ul. Al doilea nivel folosește Scout-ul, Heavy-ul și Sniper-ul, iar ultimele două includ toate celelalte clase de personaje. Absolut toate arată foarte bine și respectă întocmai aspectul modelelor originale. Mai mult decât atât, animațiile lor sunt fără cusur, gameplay-ul este cât se poate de fluid, iar grafica foarte simpatcă.

classdash.yolasite.com

Star Wars Conquest

Mod pentru Mount & Blade [pe DVD]

Star Wars Conquest este o conversie totală pentru jocul Mount & Blade (versiunile 1.010/1.011), ce schimbă lumea medievală cu imaginea familiară a unei galaxii foarte, foarte îndepărtate... Modul oferă libertate de mișcare completă și are la bază o hartă galactică cu sute de planete.

Există trei facțiuni în joc - Imperiul Galactic, Alianța Rebelilor și Cartelul Hutt. Fiecare facțiune include peste 12 categorii de trupeți (Jedi, Sith, Stormtrooper, Commando, Scout Trooper, Piloți Rebeli, Gărzi Skiff etc.), mercenarii din jocul original fiind înlocuiți cu extraterestri precum Wookie, Gamorrean, Twilek, Rodian și alții. La fel s-a întâmplat și cu



texturile orașelor, castelelor și satelor, care au acum un aspect cât se poate de extraterestru. Însăși harta este o mare textură doldora de planete și stele. Stațiile spațiale sunt echivalentul castelelor, planetele țin locul orașelor, iar lunile (locuri ideale pentru a strânge recruți) au luat locul sate-

lor din Mount & Blade.

La rândul lor, armele din Star Wars Conquest sunt complet diferite, astfel că în loc de spade și topoare avem blaster și săbii laser. Prin comparație, armele din Mount & Blade sunt pur și simplu primitive, unele arme de foc fiind echipate chiar și cu lunetă. Acestea sunt foarte precise în schimburile de focuri de la distanță, dar aproape inutile la învălmășeală, unde sabia laser își intră în drepturi.

Decorul din Star Wars Conquest este foarte reușit și le rezervă fanilor universului SF din care se inspiră o mulțime de surprize, inclusiv un sistem de luptă bine pus la punct și câteva locații reprezentative. Într-un cuvânt: merită.

[Swconquest.co.cc](http://swconquest.co.cc)

Jack the Ripper

www.level.ro

KIMO

PHILIPS XENIUM X605

Cei de la Philips au foarte multe pe cap, iar din acest motiv activează destul de rar în zona smartphone-urilor. Totuși, chiar și atunci când o fac, nu se lasă cu cine știe ce valuri printre consumatori. Iată de exemplu cel mai recent model de smartphone, Xenium X605. Ca device, este destul de interesant, oferă o sumedenie de facilități, însă din păcate urmărește linia de design a modelelor precedente. X605 are un nou concept ce-i garantează o autonomie mult mai mare. În ciuda faptului că acumulatorul său are o capacitate asemănătoare cu a altor smartphone-uri, cei de la Philips se laudă că acest device poate sta în mod stand-by aproape 1 lună de zile, dintr-o singură încărcare. Nu e o idee rea, însă dacă intră pe mâna unui vorbăreț, această „reușită” va fi redusă substanțial.



Specificații

- Rețele: GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
- Dimensiuni: 107 x 53 x 15 mm
- Greutate: 120 grame
- Ecran: TFT – 256.000 culori, 240 x 400 pixeli
- Accelerometru: NU
- Senzor proximitate: NU
- Cameră foto: 3,15 megapixeli (2048 x 1536 pixeli), autofocus, LED flash
- Sunet: MP3, WAV, AAC
- Video: MP4, H.264, H.263
- Transfer date: GPRS
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- Radio FM inclus: DA, cu RDS
- GPS: NU
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1050 mAh
- Stand-by: până la 720 ore
- Talk time: maximum 8 ore 30 min.

GENIUS GHP-05LIVE

De curând, cei de la Genius au lansat pe piață o nouă versiune de căști audio ce vor lăsa pe foarte mulți cu gura căscată. Calitatea neașteptat de bună a audiției pe care o oferă se datorează în principal tehnologiei DRD True 3D, pe care au implementat-o în acest model. Tehnologia oferă nu doar un boost de frecvențe joase, ci amplifică un întreg spectru de frecvențe audio, oferind astfel o acustică mult mai dinamică, foarte asemănătoare cu sunetele reale. Pentru o funcționare ireproșabilă, Genius GHP-05Live are nevoie de o alimentare suplimentară ce se realizează prin intermediul a două baterii de tip AA care se montează într-una din căști. Materialele folosite sunt de calitate, iar suprafața de contact cu urechile este realizată dintr-un material foarte moale și plăcut la atingere.



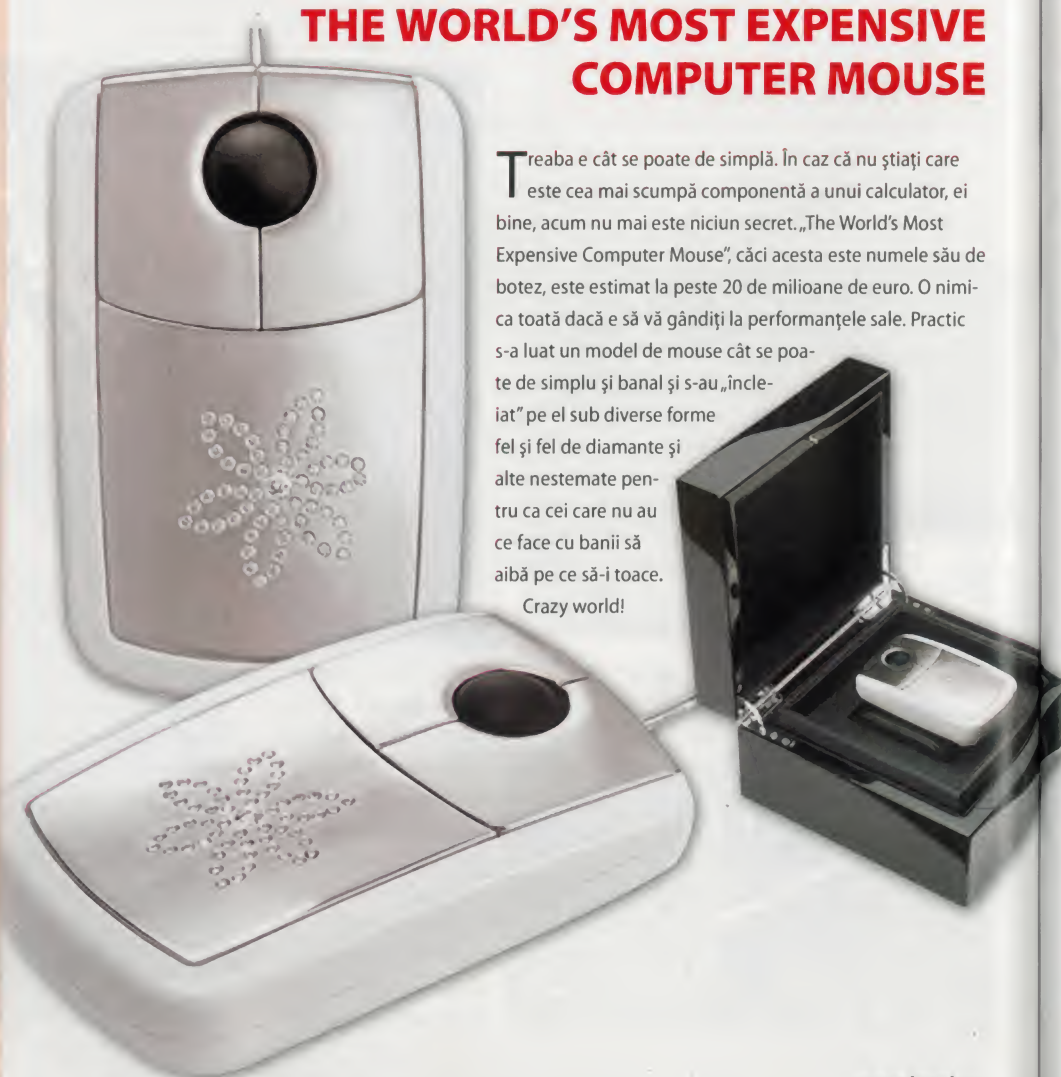
Ofertant: Partenerii Genius, Preț: 128 Lei

Căștile sunt livrate cu un fir de 2 metri, un adaptor aurit de 6,3 mm și un convertor audio de la conectorul standard de 3,5 mm la conectorii RCA. Pentru un grad mai ridicat de mobilitate, producătorii au inclus și un fir „prelungitor” ce extinde raza de utilizare cu încă 2 metri.

THE WORLD'S MOST EXPENSIVE COMPUTER MOUSE

Te reaba e cât se poate de simplă. În caz că nu știați care este cea mai scumpă componentă a unui calculator, ei bine, acum nu mai este niciun secret. „The World's Most Expensive Computer Mouse”, căci acesta este numele său de bot, este estimat la peste 20 de milioane de euro. O nimica toată dacă e să vă gândiți la performanțele sale. Practic s-a luat un model de mouse cât se poate de simplu și banal și s-au „încleiat” pe el sub diverse forme fel și fel de diamante și alte nestemate pentru ca cei care nu au ce face cu banii să aibă pe ce să-i toace.

Crazy world!



IRONKEY S200

Niciodată nu poți fi sigur că informațiile tale personale nu vor ajunge, printr-un accident, pe mâna unor străini. Majoritatea nu deține detalii ce țin de siguranța națională, însă orice detaliu personal poate fi utilizat în fel și chip. Din acest motiv s-au inventat stick-urile de memorie ce stochează codat informațiile, grație unui sistem de criptare hardware foarte puternic. La ora actuală, IronKey S200 este considerat unul dintre cele mai si-

gure stick-uri de memorie din lume, fiind utilizat chiar și de către trupele NATO. IronKey S200 folosește un sistem inteligent de management ce limitează accesul la anumite informații sau, în caz de pierdere sau furt, informațiile pot fi șterse automat printr-un sistem remote. Capacitatea de stocare a acestuia variază între 4 și 128 de GB, iar ținând cont de facilitățile sale, cred că prețul este destul de rezonabil.

LG GB280

Dacă funcționează de minune cu stick-uri de memorie sau playere MP3, de ce să nu meargă și cu telefoanele mobile? Asta și-au zis probabil cei de la LG în momentul în care s-au decis să lanseze acest model de telefon mobil. LG GB280 este scos la vânzare într-o ediție specială ce conține un pachet multimedia format din melodii, videoclipuri, fotografii și chiar screensaver-e cu nimeni alta decât



Specificații

- Rețele: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
- Dimensiuni: 105 x 49 x 16 mm
- Greutate: 94 grame
- Ecran: TFT, 256.000 culori, 176 x 220 pixeli
- Accelerometru: NU
- Senzor proximitate: NU
- Cameră foto: 2 megapixeli (1600 x 1200)
- Sunet: MP3, AAC+
- Video: MP4, H.263,
- Transfer date: GPRS, EDGE
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM Radio inclus: DA, cu RDS
- GPS: NU
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 800 mAh
- Stand-by: până 450 ore
- Talk time: maximum 7 ore

una dintre cele mai controversate vedete mondiale: Lady GaGa. Dacă ești sau știi un fan înrăit ce nu poate trăi fără această vedetă, un astfel de telefon poate fi o alegere interesantă. Prețul nu este foarte piperat, mai ales că nici telefonul în sine nu este neapărat un top of the pop tehnologic vorbind.

COMPLETEAZĂ-ȚI
COLECȚIA

CU REVISTELE PREFERATE
APĂRUTE PÂNĂ ACUM!

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

50%
REDUCERE

Cumpără minim
5 reviste* la alegere
și plătești numai
jumătate
din prețul lor.

www.chip.ro/librarie

Pentru comenzi folosiți codul de reducere
CHDECFS18



Reducerea de 50% se aplică pentru edițiile revistelor CHIP, LEVEL, PC-Practic, Foto-Video digital, Chip Special și Games4Kids, începând cu anul 2007, până la edițiile de octombrie 2009 (inclusiv).

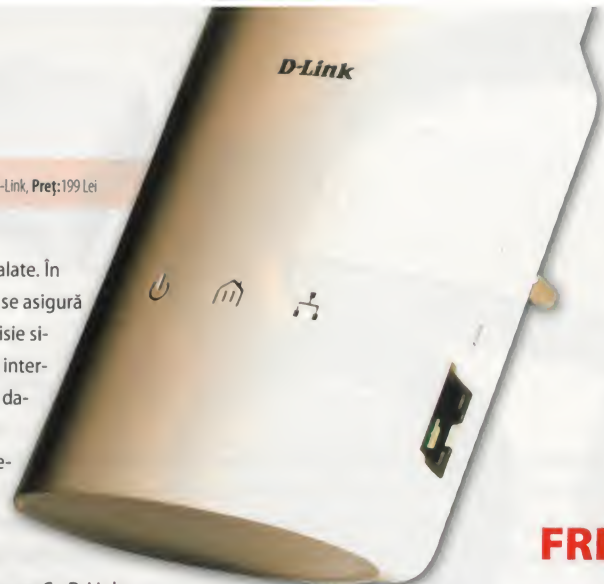
D-LINK DHP-306AV POWERLINE AV

Ofertant: Partenerii D-Link, Preț: 199 Lei

Marile aglomerări urbane au avantajele, dar și dezavantajele lor. De exemplu, există foarte mulți utilizatori de internet, iar o bună parte dintre aceștia și-au încropit propria rețea de calculatoare în locuință. Foarte mulți au mizat pe libertatea oferită de echipamentele wireless, însă spectrul foarte redus de frecvențe face ca toată lumea să se îngâmbească în această feliuță. De aici apar și problemele. De cele mai multe ori, rezultatul se lasă cu scăderea calității serviciului de transfer al datelor, cu utilizatori nemulțumiți etc. Pentru astfel de scenarii și nu numai, cei de la D-Link propun soluția adaptatoarelor Ethernet powerline. Astfel, fără a mai fi nevoie să trasezi noi fire prin locuință, puteți transfera informații la viteze constante prin intermediul firelor electrice

deja instalate. În acest fel, se asigură o transmisie sigură fără interferențe a datelor prin propria rețea de calculatoare sau chiar internet. Cu D-Link

DHP-306AV Powerline AV vă puteți astfel asigura o conexiune la internet în fiecare încăpere a locuinței, cu condiția ca acolo să existe cel puțin o priză electrică.



SEAGATE FREEAGENT GO

Mai zăbovim puțin în zona de stocare pentru a spune câteva cuvinte și despre noua serie FreeAgent Go a celor de la Seagate.

De această dată, nu este implicată nici un fel de securitate ieșită din comun, ba dimpotrivă. Seria de HDD-uri externe este concepută pentru a stoca muzică, filme, poze, informații diverse și pentru a le putea accesa ușor, rapid și fără probleme pe orice sistem, oriunde, oricând. Interesante la această serie sunt dimensiunile. Portabilitatea este cuvântul de ordine, iar grație performanțelor acestui HDD se asigură în permanență rate de transfer maximele porturilor USB 2.0. Seagate FreeAgent Go se comercializează într-o varietate de nuanțe și capacități. Alegerea vă revine, în funcție de necesar și de bugetul disponibil.

Ofertant: SigmaNET Computers Preț: 312 Lei (320 GB)



BogdanS

www.level.ro

SAMSUNG I9000 GALAXY S



Specificații

- Rețele: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSDPA 900 / HSDPA 1900 / HSDPA 2100
- Dimensiuni: 122 x 64 x 10 mm
- Greutate: 118 grame
- Ecran: Super AMOLED capacitive touchscreen, 16 mil. culori, 480 x 800 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: DA
- Camăra foto: 5 megapixeli (2592 x 1944), Geo-tagging, autofocus, smile detection
- Sunet: MP3, WAV, eAAC+, AC3, FLAC
- Video: MP4, DivX, WMV, H.264, H.263
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi b/g/n
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, IM
- Bluetooth: DA, 3.0
- Port infraroșu: NU
- FM Radio inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA, suport A-GPS
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1500 mAh

Răsfoind încet-încet printre cele mai noi apariții în materie de telefoane mobile, mi-a atras atenția o copie de iPod branduit-ă strident cu sigla celor de la Samsung. Un smartphone cât se poate de reușit dacă descoperim rapid cei 16 GB de memorie internă. Dispune și de un card slot pentru memorii de tip microSD de până la 32 de GB, așa că putem spune că cei de la Samsung s-au întrecut pe ei înșiși. Lăsând gluma la o parte, noul I9000 Galaxy S este un produs excepțional ce promite să ofere experiențe mobile foarte plăcute. Începând cu noul ecran Super AMOLED capabil să afișeze culori incredibile de vii, continuând cu procesorul ce rulează la nu mai puțin de 1000 MHz și sistemul de operare Android OS ce administrează toată mașinăria... deja putem vorbi aproape de un laptop în miniatură. Smartphone-ul include o cameră foto de 5 megapixeli și cam tot ce mișcă în materie de conectică și... entertainment.

CHIP îți recomandă

Cartea Cum să ajungi în top pe Google!

Cea mai bună investiție pentru site-ul sau afacerea ta

EDIȚIE LIMITATĂ

Te invităm să descoperi cum să urmărești și să optimizezi campania SEO astfel încât să CÂȘTIGI MAI MULȚI BANI ONLINE!



Carte editată de
METEOR PRESS

**PACHET
PROMOȚIONAL**
revista + carte

Comandă-I ACUM!

Trimite prin **SMS** cuvântul **CARTE** la numărul **7555**. Număr valabil în rețelele Vodafone și Orange. Valoarea unui SMS este de 6 EUR + TVA, la cursul BNR din ziua plății (taxele de expediere prin Poșta Română sunt incluse).

sau
Online pe www.chip.ro/librarie, la prețul de 23,90 lei (prețul nu include taxele de expediere).

Pachetul include cartea „Cum să ajungi în top pe Google” și ediția de aprilie 2010 a uneia dintre revistele CHIP cu DVD, CHIP cu CD, LEVEL, PC-Practic, Foto-Video digital (la alegere).



Proiect susținut de



AUTONOMIE PE TERMEN LUNG

În rutina zilnică a multora dintre noi și-au făcut loc anumite obiceiuri fără de care avem senzația că ceva nu este în ordine. Setea de informații este una dintre aceste „boli” fără de care viața unora dintre noi ar părea destul de searbădă. Orice lucru care te ține în priză dorești să îl ai mereu lângă tine, să poți să-ți iei porția de fericire oricând vrei. Laptopurile sunt în primă fază instrumentele cele mai potrivite pentru a ne potoli această sete de informare. Oricât am fi de flămânzi, să cărăm după noi zilnic câte 4-6 kg este destul de nesănătos. Din acest motiv, au apărut pe piață o nouă specie... mininotebook-urile. Acestea sunt de dimensiuni reduse, au o greutate de 1 kg sau maximum 2 kg, iar despre autonomie... nu

mai vorbim de zeci de minute, ci de o grămadă de ore. Folosesc tehnologii dintre cele mai noi, au un consum redus de energie, însă nu oferă aceeași putere de calcul pe care o întâlnim la un laptop mai nou sau la un desktop. Totul este gândit pentru portabilitate, însă felul în care sunt proiectate aceste mininotebook-uri creează un mediu foarte familiar. Dintre modelele mai interesante ce se comercializează și la noi spicuim câteva recomandări. Așadar, dacă aveți nevoie de un device ce oferă o portabilitate extremă, dar și suficientă putere de calcul pentru a face lucrurile zilnice, aceasta este soluția.

■ Bogdan S

Sony VAIO VPCW21S1E

SPECIFICAȚII:

CPU: Intel Atom / N450 / 1660 MHz
Memorie RAM: 1024 MB
Capacitate HDD: 250 GB
Rezoluție ecran: 1280 x 800
Sistem operare preinstalat:
Microsoft Windows 7 Starter

Preț: 1758 Lei



SPECIFICAȚII:

CPU: Intel Atom / N450 / 1660 MHz
Memorie RAM: 1024 MB
Capacitate HDD: 250 GB
Rezoluție ecran: 1024 x 800
Sistem operare preinstalat:
Microsoft Windows 7 Starter

Preț: 1443 Lei



Dell Inspiron Mini 10

MSI Wind U135-034EU

7

SPECIFICAȚII:

CPU: Intel Atom / N450 / 1660 MHz
Memorie RAM: 1024 MB
Capacitate HDD: 250 GB
Rezoluție ecran: 1024 x 800
Sistem operare preinstalat:
Microsoft Windows XP Home

Preț: 1309 Lei



Toshiba NB200-122

SPECIFICAȚII:

CPU: Intel Atom / N280 / 1600 MHz
Memorie RAM: 1024 MB
Capacitate HDD: 250 GB
Rezoluție ecran: 1024 x 800
Sistem operare preinstalat:
Microsoft Windows XP Home

Preț: 1299 Lei



HP Mini 210 -1040eq

SPECIFICAȚII:

CPU: Intel Atom / N450 / 1660 MHz
Memorie RAM: 1024 MB
Capacitate HDD: 250 GB
Rezoluție ecran: 1024 x 800
Sistem operare preinstalat:
Microsoft Windows 7 Starter

Preț: 1418 Lei



ASUS EEEPC1008HA-BLK001X

SPECIFICAȚII:

CPU: Intel Atom / N280 / 1600 MHz
Memorie RAM: 1024 MB
Capacitate HDD: 160 GB
Rezoluție ecran: 1024 x 600
Sistem operare preinstalat:
Microsoft Windows XP Home

Preț: 1529 Lei



BenQ Joybook U102 Black

SPECIFICAȚII:

CPU: Intel Atom / N270 / 1600 MHz
Memorie RAM: 1024 MB
Capacitate HDD: 160 GB
Rezoluție ecran: 1024 x 576
Sistem operare preinstalat:
Microsoft Windows XP Home

Preț: 1055 Lei

9



Evolio SmartPad S21B

SPECIFICAȚII:

CPU: Intel Atom / N270 / 1600 MHz
Memorie RAM: 1024 MB
Capacitate HDD: 160 GB
Rezoluție ecran: 1024 x 800
Sistem operare preinstalat:
Microsoft Windows XP Home

Preț: 999 Lei



10

HP Elite Book 8740w

Apar din ce în ce mai multe modele de notebook-uri care mai de care mai performante și mai arătoase. Nu zic că e un lucru rău, însă cumpărătorii, dragii de ei, devin tot mai confuzi. C-o fi i5 sau i7 ne mai prindem ce și cum, însă când încep și ceilalți producători să arunce ca de pe bandă rulantă cu fel și fel de modele de componente cu specificații din ce în ce mai scilpitoare, ne cam uităm cruciș. O mână de ajutor ne dau integratorii de sisteme. Unele capete luminate de la ei încearcă să introducă în denumiri și câteva cuvinte de „ghidaj”, să răzbatem și noi mai ușor. Așa fac și cei de la HP. Lansarea unui model de notebook din seria EliteBook face mult mai ușoară alegerea dacă vă doriți un sistem compact și puternic pentru munca de birou, dar nu numai. Acest workstation are în dotare un procesor Intel Core i7 ce rulează la o frecvență de 1,73 GHz și o placă NVIDIA Quadro FX 380M ce dispune de o memorie video dedicată de 1 GB. Dacă lucrați cu foarte multe elemente grafice, acest gen de notebook vă poate satisface cele mai multe dorințe. Ecranul său este unul de 17", full HD, ceea ce înseamnă o rezoluție nativă de 1920 x 1080. Jocurile, și cele proaspăt apărute, rulează satisfăcător pe

această configurație chiar dacă producătorii încadrează notebook-ul în zona de business. Ca în cazul oricărui notebook de ul-

timă generație, și aici putem vorbi de o conectică impresionantă, însă cele patru porturi USB incluse, dintre care două de tip USB 3.0, sunt cele mai „amirante”. Nici memoria RAM și nici capacitatea de stocare nu sunt elemente neapărat bătute în cuie, ci ele pot fi

ușor ajustate în funcție de dorințele clienților. Configurația de bază include o memorie de 6 GB și un HDD de 500 GB.

Prețul unei astfel de bijuterii tehnologice nu este unul micuț, însă dacă tot vreți să scăpați de această sumă, vă alegeți cu un produs construit foarte bine, cu materiale de calitate. Spre exemplu, atât partea superioară a laptopului ce protejează ecranul TFT, cât și cea din zona tastelor este acoperită cu un material metalic, destul de rezistent la amprente și... zgârieturi. Elementele legate de greutate sau autonomie, în acest caz, nu sunt tocmai cele mai puternice caracteristici. HP EliteBook 8740w este construit într-o manieră ușor diferită și poate fi utilizat mai mult la birou decât în deplasări.

Ofertant: Partenerii HP România, Preț: 12236 Lei

Logitech Wireless Desktop MK710

Libertate și confort

Spre deosebire de o tastatură dedicată de gaming, unde anumite caracteristici ce țin în special de „rezistență” sunt mult scoase în evidență, o tastatură mai comună pune accentul pe partea de confort. Nu toți ne jucăm nonstop, iar în timpul în care folosim calculatorul sau notebook-ul și la altceva vrem ceva deosebit. Logitech Wireless Desktop MK710 este unul dintre cele mai recente kituri formate din tastatură și mouse ce pun accentul și pe partea de design, ergonomie și funcționalitate. Fiind un kit wireless, automat se câștigă libertate de utilizare și dispare stresul pricinuit de firele inestetice ce împrejmuiesc birourile. Tastatura este construită într-o manieră ce scoate în evidență atenția la detalii. Felul și forma tastelor, ușurința de apăsare, dar și ergonomia acesteia conferă o senzație plăcută și odihnitoare atunci când lucrați sau scrieți la calculator. Mouse-ul, o mai veche cunoștință, este și el construit într-o manieră foarte ergonomică și foarte practică pentru a facilita o poziție foarte confortabilă și naturală a mâinii

și a degetelor.

Alături de aceste caracteristici, cei de la Logitech au implementat și o tehnologie ce reduce considerabil consumul de energie, astfel că, în condiții normale de utilizare, acumulatorii ce se montează în interiorul tastaturii pot fi la datorie timp de aproximativ 3 ani de zile. Kitul Logitech Wireless Desktop MK710 poate fi utilizat fără probleme în combinație cu orice PC sau notebook.

Datorită dimensiunilor foarte reduse ale receptorului wireless, odată conectat la orice port USB, nu mai este necesar să vă faceți griji din pricina lui că l-ați putea agăța sau deteriora în vreun fel. Totul este... confortabil.

Ofertant: Partenerii Logitech, Preț: 395 Lei



Ozone Smog „Afumă” concurența

Faptul că se învârt sume amețitoare în industria de gaming nu mai este de mult o noutate, iar din ce în ce mai mulți producători încearcă să își lase amprenta în acest sens. Dacă acum câțiva ani îți trebuia un periferic dedicat gaming-ului, nu prea aveai mari bătaii de cap în alegerea sa deoarece nu erau foarte mulți „jucători” pe acest teren. Existau câteva companii, astăzi foarte celebre, și cam atât. La ora actuală, situația e cu totul alta, iar concurența existentă nu face decât să apară pe piață device-uri din ce în ce mai accesibile și mai performante. Un exemplu clar de accesibilitate și performanță este și mouse-ul celor de la Ozone. O companie proaspăt apărută și pe meleagurile noastre, care dorește să inoveze și să ofere lucruri noi și interesante din ce în ce mai des.

Ozone Smog, sincer vă spun, este un mouse foarte reușit, atât ca performanță, cât și ca ergonomie. Îmi place că în sfârșit apar device-uri ce oferă un spor de confort chiar și celor care trăiesc momente foarte intense atunci când sunt în mijlocul acțiunii, atrași de poveștile jocurilor. Ozone Smog este un mouse ce poate fi folosit fără probleme chiar și în afara ringului. Producătorii oferă, pe lângă celebrele greutatea de plumb menite să echilibreze anumite caracteristici ale jucătorului, și două „aripioare” ce se montează pe una din laturile mouse-ului.

Ofertant: extreme-computers.ro, Preț: 194,5 Lei

Acestea au rolul de a ajuta utilizatorul să mențină întreaga palmă pe mouse. În funcție de dimensiunile palmei fiecăruia dintre noi, putem alege una dintre aceste „aripioare”.

Ozone Smog include nu mai puțin de 9 butoane, însă doar 2 dintre acestea sunt complet programabile. Tot la capitolul îmbunătățiri adăuga și piciorușele, realizate dintr-un material ceramic. Indiferent de suprafața pe care device-ul este amplasat, i se asigură o deplasare extraordinară de ușoară și de... lină.

Ozone Smog vine însoțit și de un pachet software prin intermediul căruia se pot face tot felul de ajustări și configurări speciale. În prima fază, aceste tipuri de reglaje sunt satisfăcătoare, însă, în timp, e posibil să aveți nevoie să realizați lucruri mai complexe, setări de macro-uri, profiluri și alte giumbușlucuri. Să sperăm că între timp vor apărea update-uri pentru această aplicație.

Per ansamblu, mouse-ul promite, însă mai există încă mici elemente care pot inclina ușor balanța către concurență. Depinde de gustul fiecăruia.

Aiptek PocketCinema V20 Cinema stand-alone

Ideea celor de la Aiptek de a dezvolta un astfel de produs este genială. Acest videoproector, de dimensiunile unui telefon mobil, poate fi luat oriunde vreți și pe el puteți vizualiza orice doriți. Pentru a proiecta imaginile, folosește

tehnologia LCoS (liquid crystal on silicon), iar ca sursă de

lumina tehnologia RGB Led. Rezoluția nativă a imaginii este de 640 x 480, evident format 4:3, și poate atinge o valoare a iluminării

de maximum 15 lumeni. Având în dotare propriul calculator, producătorii au inclus și posibilitatea de a reda materiale audio-video fie din memoria sa internă de 2 GB, fie de pe cardurile de memorie ce pot fi adăugate ulterior de utilizator.

Ca player, Aiptek CMP-PROJ-V20-AIPT poate reda doar câteva formate mai importante, MPEG, JPG sau MP3, însă conectica lui permite recepția de semnal audio-video și din exterior.

Ținând cont de dimensiunile sale, calitatea imaginii proiectate este bună, chiar și în condiții de iluminare exterioară.

Totuși, pentru a obține o calitate îmbunătățită a imaginii se recomandă utilizarea lui în condiții de întuneric, iar proiecția să se realizeze de la maximum

50-100 de centimetri.

Ofertant: Viacom Electronics, Preț: 1450 Lei

**COMANDĂ
ONLINE CĂRȚILE
ȘI AI PÂNĂ LA**

**50%
REDUCERE**

Editura Litera
~~64.90 lei~~
48.36 lei



34.90 lei

Editura Polirom
~~54.95 lei~~
48.36 lei



Editura Litera
~~44.90 lei~~
39.51 lei

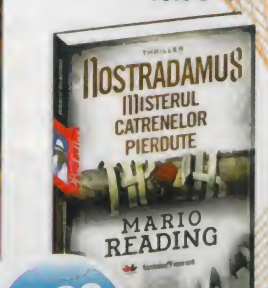


48.31 lei



Editura Litera
~~54.90 lei~~
9.90 lei

Editura Litera
~~19.90 lei~~
9.90 lei



9.90 lei

Detalii pe www.chip.ro/librarie

Ozone Groundlevel L

Asigură o bază solidă



notă discordantă față de alte pad-uri din aceeași categorie, rețeta fiind respectată cu strictețe. Material cauciucat de 2-3 mm antialunecare la bază, acoperit cu un material textil foarte subțire și rezistent ce conferă o alunecare lină și fără probleme mouse-urilor. În funcție de dorințele fiecăruia, acest tip de mouse pad se comercializează

Ovorbă veche spune că paza bună trece primejdia rea. În aceeași idee, cu un mouse pad bun faci ravagii printre adversari. Cei de la Ozone nu se lasă cu una, cu două și oferă o serie de mouse pad-uri dedicate gamerilor sau, mai precis, mouse-urilor acestora. Nu fac o

cu diferite dimensiuni ale suprafeței de joacă, oferind un grad foarte ridicat de mobilitate adaptat oricărui stil de joc. Ozone Groundlevel L oferă suprafața cea mai mare, el având dimensiunile de 400 x 320 mm.

Ofertant: extreme-computers.ro. Preț: 73 lei

Microtik RouterBoard 750

Rețele personalizate

Au trecut câteva primăveri de când spun în dreapta și-n stânga cât de ușor și interesant este să îți încropești și administrezi propria rețea de calculatoare de acasă. Acest lucru se datorează și producătorilor de echipamente de rețea, ce ne-au pus la dispoziție fel și fel de unelte pentru a ne facilita acest lucru. La ora actuală, configurarea unui router, fie el și wireless, o poate face destul de bine chiar și un adolescent. Aplicații de administrare, interfețe web, click – click, next – next și gata treaba. Ești online, securizat și poți partaja conexiunea la internet chiar și între mai multe calculatoare. Această metodă, extrem de user friendly, are însă și o parte plină de dezavantaje. Cei care vor la un moment dat să acceseze anumite opțiuni sau funcții mai avansate constată că fie nu au acces la ele, fie nu există. Foarte mulți utilizatori nici nu își vor face vreodată probleme din pricina asta, însă cei entuziaști, care iubesc să despie firul în patru, vor vrea mereu mai mult. Ei bine, pentru ei, dar și pentru cei care vor să maximizeze performanțele unei conexiuni sau a mai multora la internet există o soluție accesibilă de la Microtik. Practic, cei de la Microtik pun la dispoziție o sumedenie de modele de echipamente de rețea, însă cel în cauză oferă un raport excelent preț/performanță. Microtik RouterBoard 750 este un device ce include un procesor AR7240, 32 MB RAM, 5 porturi Ethernet și un sistem de operare licențiat

Microtik. Acestea fiind stabilite, depinde de voi cum doriți să lucreze acest echipament. Cu ajutorul unei aplicații „remote” îl puteți configura până în măduva oaselor. Se pot face fel și fel de reguli de routare, de administrare, alocare de bandă etc. Practic, puteți ține în frâu una sau chiar mai multe rețele de mari dimensiuni. Cei care obișnuiesc să lucreze cu servere bazate pe SO-uri Linux se vor simți în largul lor când vor observa ce comoară au la dispoziție.

Microtik RouterBoard 750 este livrat complet configurat. Din momentul în care e conectat la tensiune, ies la interval calitățile de administrator de rețea pe care le aveți. E posibil să constatați că puteți să realizați lucruri și setări de care doar ați citit sau pe care le-ați simulat într-un program de training. Eu cred că Microtik RouterBoard 750

poate fi o unealtă infailibilă în mâinile unui bun administrator de rețea.

Thumbs up, boys!



Ofertant: pc-coolers.ro. Preț: 212 lei



Mionix Keid 20

Ai atenție distributivă?

Sunetul este un fel de al șaselea simț pentru un gamer. Cine obișnuiește să trăiască din plin acțiunea, să gândească strategic, e oarecum obligat să aibă la îndemână cât mai multe informații. Sunetele din jocuri au evoluat la fel de mult ca și grafica. Există acum foarte multe detalii audio ce pot fi percepute plasând jucătorul fix în mijlocul evenimentelor. Un sistem audio este foarte bun, însă cu o pereche de căști poți simți mult mai eficient fiecare foșnet sau adiere de vânt ce poate prevesti o acțiune extrem de periculoasă.

Cei de la Mionix sunt cunoscuți pentru celebrele mouse-uri de gaming pe care le-au lansat în ultimul timp, iar acum, continuă și cu un nou model de căști, dedicate aceluiași segment. Cu ce vor să iasă în față? Cu un strop de „enhancement” peste tot unde au putut să-și lase amprenta. În primul rând, pe partea de ergonomie. Materialele folosite sunt de calitate, iar forma pavilionelor și materialul din care sunt confecționate favorizează o mai bună mulare a acestora după forma urechilor. Sunetul, actorul principal în această povestire, este de apreciat. Mionix Keid 20 oferă un sunet clar, cu baze puternice, făcut parțial pentru a „amplifica” efectele speciale din jocuri. Nu veți fi deloc dezamăgiți dacă le folosiți și pentru a asculta muzică. Se obțin tonalități foarte bune, însă eu aș mai ridica puțin din nivelul frecvențelor medii pentru a acoperi o plajă audio cât mai mare.

Căștile Mionix Keid 20 includ și un microfon omni-direcțional foarte util pentru comunicarea cu colegii de echipă sau conversațiile nesfârșite pe chat-urile arhicunoscute. Și aici au fost inserate mici elemente tehnice pasive ce au ca rol filtrarea și/sau eliminarea zgomotului ambiental pe care microfoanele în general îl recepționează atunci când conversați.

Din punctul de vedere al construcției nu am ce le reproșa, se vede că s-au folosit materiale de calitate, unde mai pui că și firul audio este protejat cu o textură foarte rezistentă realizată dintr-un material textil. Pe același fir se găsește și controller-ul de volum cu potențiomtru pentru reglarea volumului audio și buton de tip pornit/oprit pentru microfon.

Așadar, țineți urechile ciulite.

www.level.ro

LG Blu-ray Sound Bar

Blu-ray cu rafinament și stil



Ofertant: Partenerii LG. Preț: 3199 Lei

Recunosc că ideea celor de la LG este una pe cât de ingenioasă, pe atât de interesantă. Combinații între diverse playere Blu-ray și sisteme audio s-au mai făcut, însă nu foarte mulți s-au gândit ca designul acestora să fie și în concordanță cu al televizorului la care ar putea fi conectate. Cei de la LG vor să schimbe acest lucru și au pus în practică această soluție. Un sound bar ce se poziționează imediat sub ecranul televizorului, căruia i-au adăugat diferite funcții. Playerul Blu-ray era o necesitate, însă producătorii au mers mai departe, dotând device-ul și cu alte elemente extra. De exemplu, se oferă posibilitatea conectării la o rețea locală, fie ea cu fir sau wireless și, în cazul în care există și o conexiune la internet, se pot urmări direct pe ecranul televizorului clipurile de pe YouTube. LG Blu-ray Sound Bar este practic un mini Media Center. Calitatea excepțională a sunetului poate fi scoasă în evidență și prin redarea de melodii direct de pe un player MP3 sau un iPod. Există și astfel de conectori ce facilitează conectarea playerului personal direct la sistemul audio. Puterea și calitatea sunetului sunt remarcabile, obținându-se fără probleme maximum 280 de wați RMS doar din surround, la care se mai adaugă și cei 150 de wați ai subwoofer-ului.

Cu subwoofer-ul e o altă discuție. Practic acesta poate fi amplasat oriunde, el comunicând wireless cu playerul în sine. Tot ce trebuie să faceți este să vă asigurați că există o alimentare cu energie în zona în care doriți să-l amplasați.

LG Blu-ray Sound Bar include și un receptor radio, ce vă poate pune la curent cu știrile și informațiile de actualitate din zona în care locuiți. Il puteți utiliza în acest mod și fără a fi nevoie să activați și televizorul. Anumite informații (numele postului, ora exactă etc.) vor fi afișate pe un mic display, plasat strategic între boxe de surround.

Cu ajutorul telecomenzii din dotare, puteți să configurați acest player după chef și pofta voastră. Există și câteva presetări la care puteți apela atunci când e nevoie. De exemplu, dacă obișnuieți să vă uitați seara la filme, activați modul night, care diminuează volumul sunetului și în special al subwoofer-ului pentru a crea o atmosferă mai plăcută. Sau... dacă vă place să ascultați muzică la un volum ridicat, mizați pe modul MP3. În această configurație, egalizatorul încorporat va face setările audio puțin mai agresive și mai puternice.

Trendnet Gigabit GREENnet Switch

Comunicații Eco

In lumea comunicațiilor și a rețelilor de calculatoare se investește foarte mult. Din ce în ce mai multe persoane intră on-line și astfel încet, dar sigur, cantitatea de informații ce trebuie transferată dintr-un punct în altul crește constant. De obicei echipamentele ce răspund de bunul mers al lucrurilor sunt mereu îmbunătățite și numărul lor devine

luptă și încearcă în fel și chip să realizeze device-uri performante și eficiente în același timp. Conceptul „eco” nu ne este unul străin, iar în această horă au intrat și cei de la Trendnet. Unul dintre cele mai noi produse de ale lor este acest switch ce pune la dispoziție 8 porturi Ethernet de tip Gigabit. Avantajul său

este că poate realiza același lucru ca orice alt switch de tip Gigabit, însă cu un consum de energie redus cu până la

70%. Pentru un dispozitiv ce rămâne mereu sub tensiune, aceasta este o veste extraordinară, mai ales dacă sunteți grijuliu și cu factura la electricitate.

Ofertant: Alina Distribution Group. Preț: 170 Lei



tot mai mare. Constant crește și consumul de energie necesar pentru a le ține în funcțiune, problemă care de altfel este una arhicunoscută. Producătorii se

Bogdan5

PC-Practic

practic... mai ușor nu se poate!



Cele mai bune servicii puse la dispoziție de către Google

Librăria

CHIP ONLINE.ro

Comandă online revista pe

www.chip.ro/librarie

Titlu: Cartea cimitirului

Autor: Neil Gaiman

Neil Gaiman s-a născut în Anglia în 1960, iar în prezent trăiește în Statele Unite, lângă Minneapolis, Minnesota. Scriitor profesionist de peste douăzeci de ani, Gaiman figurează în topul primilor zece autori postmoderni din Dictionary of Literary Biography, fiind considerat un „star rock” al lumii literare datorită legiunilor de cititori împătmiți. Creator prolific (autor de romane, bandă desenată, poezii, scenarii etc.), în 2001 romanul său Zei americani este premiat cu Hugo, Nebula, Bram Stoker, SFX și Locus, devenind un bestseller longeviv. Îi urmează în 2005 Băieții lui Anansi, cu același mare succes la public, iar în 2002 romanul pentru copii Coraline devine bestseller internațional și câștigă numeroase premii: Hugo, Nebula, Bram Stoker, BSFA, Elizabeth Burr. Benzile sale desenate au fost și ele răsplătite cu premii prestigioase, Sandman nr. 19 fiind recompensat în 1991 cu premiul Word Fantasy pentru povestire (prima bandă desenată din lume care obține un premiu literar).

„Un fantasy gotic modelat după Cartea junglei, cu un omagiu adus en passant lui Harry Potter. Prin juxtapunerea lumii morților cu lumea viilor, Gaiman creează un univers fantastic al cărui erou ajunge să înțeleagă valoarea familiei.”

Bookmarks Magazine

„I-aș putea spune o mică bijuterie, dar conținutul este mult mai generos decât forma exterioară.”

Peter S. Beagle

„Precum un baton de ciocolată neagră de Halloween, romanul este savuros, dulce-amărui și satisface deplin.”

Washington Post

„Nostalgică, spirituală, înțeleaptă și dătătoare de fiori. O carte ce trebuie citită de toți cei care au fost sau sunt copii.”

Kirkus Reviews



„O fermecătoare alegorie a copilăriei, inspirată de Cartea junglei de Kipling.”

Amazon.com

„Gaiman a creat o poveste puternică, surprinzătoare și uneori tulburătoare, despre vise, fantome, ucigași, trădări și familie.”

School Library Journal

CÂȘTIGĂTORII LUNII MARTIE

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția martie, ce a avut ca premii cinci romane WYRM de Orson Scott Card, sunt: **Vasluianu Adrian** din Codlea, **Diaconu Ștefan** din Iași, **Macovei Dan** din Chesinț, **Bălan Adrian** din Cluj-Napoca, și **Cojocariu Bogdan** din Botoșani.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728



Problema dracului acum, filmele „cu adâncime” și-au însușit de ceva timp denumirea de „3D”, dar jocurile? Cum o să le spunem? 3D e deja luat. Îmi sună bine 3D.P (3DeeP), dar... cuvintele de genul ăsta nu pornesc de la un singur om. Avem în față o lecție de etimologie în plină desfășurare și va fi foarte interesant să-i urmărim drumul. Tocmai când se liniștiseră cât de cât apele și oamenii începuseră să lase un pic deoparte grija graficii și să lucreze mai mult partea de gameplay, story, idee, veni Cameron cu oamenii lui albaștri și ne aruncă din nou în haos. Mă-ta! Să vedeți acum ce lupte o să se ducă pe formate, pentru că există o multitudine de posibilități de a crea efectul ăsta stereoscopic, cu sau fără ochelari, cu soluții hardware dedicate, sau nu, cu motion tracking sau nu... Ducă-se! Toate firmele o să experimenteze pe căra noastră până când o să ne săturăm și o să revenim la vechiul, dar accesibilul, normal3D. Forța e însă puternică cu noul 3D.P și o să ne bântuie mult până o să ne treacă (dacă o să ne treacă). Nintendo are pe vine noul



Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 iunie 2010. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna iulie 2010 a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicații comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

Câștigă unul din cele cinci romane Cartea cimitirului de Neil Gaiman răspunzând la întrebarea:

Care a fost prima bandă desenată din lume care a obținut un premiu literar?

- ▶ Spawn ☐
- ▶ Sandman ☐
- ▶ Star Trek ☐

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate

Cod Poștal Județ

Telefon e-mail

film

Rubrică susținută de **21** radio de Europa

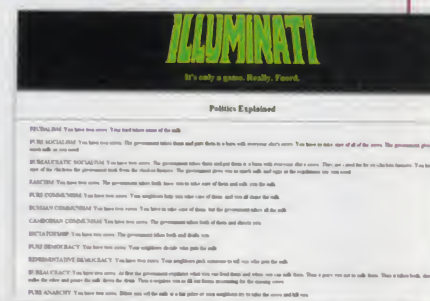
Eric Clapton se dă pe www în România



Muzicianul poreclit „Slowhand” are din luna martie site și în limba română. La adresa www.ericclapton.ro fanii pot să-i descopere viața, să-i vadă videoclipurile și să-i cumpere albumele la prețuri mai mici decât în magazine. Site-ul ericclapton.ro este creat și alimentat conștiincios cu informații de Europa FM, postul care promovează cea mai bună muzică din '80 până azi. Tot Europa FM a marcat și ziua de

www.sjgames.com/illuminati/politics.html

Ca toți tinerii emancipați din ziua de azi, te pricepi la politică. Îți dai cu presupusul, oferi soluții și te cerți cu cei mai prostănaci care cred în teoria conspirației. Adică te bați cu cărămida în piept fără să ai mare habar totuși despre ce și cum se învârt pentru ca ei să aibă tot timpul cu trei lei mai mult ca tine. Până la urmă, cui îi pasă? Știi exact atâtea politici și ai tot atâtea idei despre ce înseamnă cât să nu rămâi cu gura căscată la o bere cu un student de la Gheorghe Gheorgiu Dej. Ar fi fain să poți să știi mai mult. Că de, doar informația înseamnă putere. Așa că aruncă un ochi pe site-ul din titlu pentru a vedea în explicații simple, în așa fel ca oricine să înțeleagă, ce este politica. Evident, vorbim despre politica lor, nu despre politica noastră. Ai noștri e niște bandiți, dom'le! Eu cu cine votez?!



www.digitaldreamdoor.com/pages/best_guitariff.html

Dintotdeauna i-ai invidiat pe indivizii ăia pletoși și sensibili care datorită unei chitare au lumea la picioare. Tu stăteai în casă și te jucai Solitaire ba cu stânga, ba cu dreapta, pe când lor, doar pentru că știau să cânte Melc, melc, codobele pe două corzi, le cădeau fetele în brațe. Ce, tu nu ești om? Tu nu meriți așa ceva? Dar acum ești mare, ai net, îți permiți o chitară că deh... programming pays. Mai trebuie doar să știi care sunt considerate cele mai tari riff-uri de chitară. Intră pe site-ul prezentat în titlu și vei descoperi o sută dintre cel mai bine văzute riff-uri pe chitară ale tuturor timpurilor. Majoritatea dintre ele au și un link către YouTube, unde poți vedea maestrul la muncă. Nu dispera dacă nu îți ies în primii trei ani de încercări. Nimeni nu a zis că va fi ușor. Mai ales că dacă aveai talent la cântat, nu ajungeai să scrii la calculator fără a te uita la tastatură. Și nu, nu este același lucru.

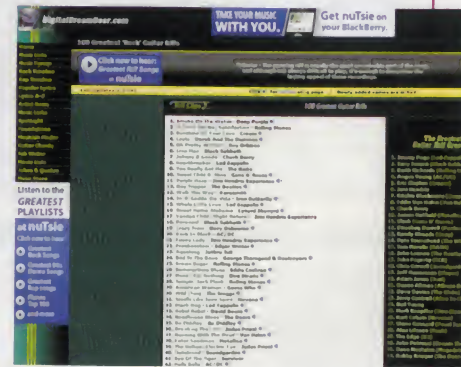


FOTO-VIDEO
DIGITAL

Muzeul Național Cotroceni



Expoziție de fotografie 3D

Povestea unui palat: Cotroceni
Fotograf Mihai Moiceanu

Eveniment susținut de:



LG
Life's Good

cu tehnologia



20 aprilie - 6 mai 2010 (marți - duminică: 09.00-17.00)
Muzeul Național Cotroceni



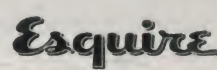
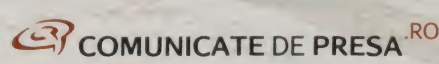
Partener:

7 - 16 mai 2010
(luni - duminică: 10.00-22.00)
Băneasa Shopping City



Parteneri media: **Europa**
Un radio de milioane de români

Detalii pe www.chip.ro



ABONEAZĂ-TE PE UN AN
la revista **LEVEL** și
ai CARTEA la CEL MAI MIC PREȚ

www.chip.ro/librarie

economisești

34%

față de prețul
de copertă

Abonament „BONUS”

Te abonezi pe un an la oricare **2 REVISTE**
și primești **GRATUIT** o carte la alegere

Revista	Alegeți cele 2 abonamente	Preț abonament	Alege cartea primită GRATUIT
CHIP cu CD	12 apariții	72,00 lei	
CHIP cu DVD	12 apariții	112,50 lei	
LEVEL	12 apariții	119,00 lei	
PC PRACTIC	12 apariții	75,00 lei	
FOTO VIDEO Digital	12 apariții	95,00 lei	
TOTAL:	 lei	

Revista	Doresc abonamentul să începă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu CD	6 apariții	40,00 lei	40,00 lei	
CHIP cu DVD	12 apariții	72,00 lei	72,00 lei	
CHIP cu DVD	6 apariții	60,00 lei	60,00 lei	
CHIP cu DVD	12 apariții	112,50 lei	112,50 lei	
LEVEL	6 apariții	69,00 lei	69,00 lei	
LEVEL	12 apariții	119,00 lei	119,00 lei	
PC PRACTIC	6 apariții	39,00 lei	39,00 lei	
PC PRACTIC	12 apariții	75,00 lei	75,00 lei	
FOTO VIDEO Digital	6 apariții	49,00 lei	49,00 lei	
FOTO VIDEO Digital	12 apariții	95,00 lei	95,00 lei	
Total general de plată:				

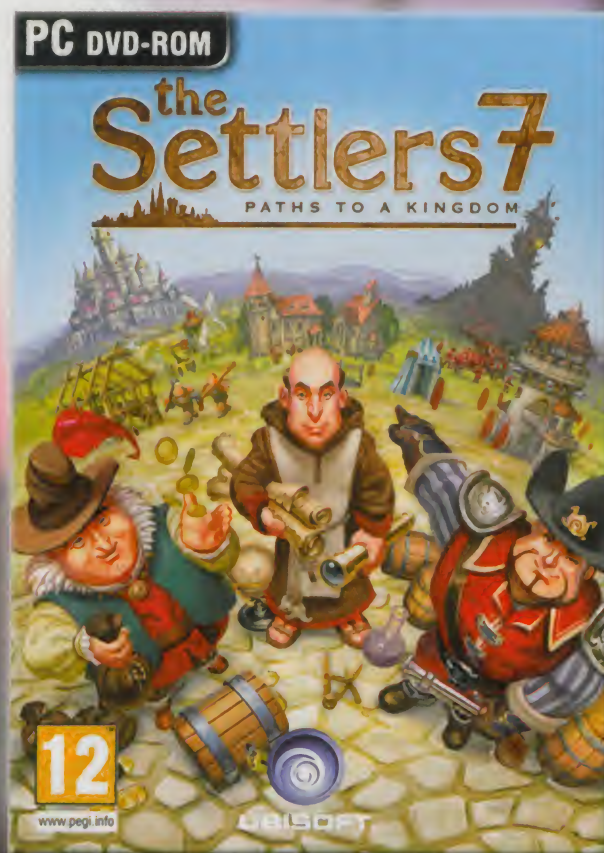
Abonament „CEL MAI MIC PREȚ”

Abonează-te pe un an la REVISTĂ și
ai CARTEA LA CEL MAI MIC PREȚ

Abonează-te pe un an la REVISTĂ și ai CARTEA LA CEL MAI MIC PREȚ		PACHETUL BUSINESS		PACHETUL ENCILOPEDIIL		PACHETUL SCIENCE & FICTION		PACHETUL JOCURI	
	Titlul cărții	Business Mind	Traversarea abisului	Karaoke Capitalism	Marea carte a jocurilor minții	Invață-mă	Pistolarul Hyperion	Pe urmele mortului	
	Preț întreg carte:	49,00 lei	49,00 lei	49,00 lei	64,90 lei	99,00 lei	49,90 lei	45,90 lei	
	Preț promo carte împreună cu orice abonament pe un an	14,50 lei	24,50 lei	24,50 lei	19,50 lei	59,40 lei	18,90 lei	16,90 lei	
	Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	Preț promoțional abonament + carte		Preț promoțional abonament + carte		Preț promoțional abonament + carte		Preț promoțional abonament + joc	
Valoare unui abonament la revista		86,50 lei	96,50 lei	96,50 lei	91,50 lei	131,40 lei	90,90 lei	88,90 lei	81,98 lei
CHIP cu CD 12 apariții	72	127,00 lei	137,00 lei	137,00 lei	132,00 lei	171,90 lei	131,40 lei	129,40 lei	122,48 lei
CHIP cu DVD 12 apariții	112,5	133,50 lei	143,50 lei	143,50 lei	138,50 lei	178,40 lei	137,90 lei	134,90 lei	128,98 lei
LEVEL 12 apariții	119	109,50 lei	119,50 lei	119,50 lei	114,50 lei	154,40 lei	113,90 lei	110,90 lei	104,98 lei
FOTO VIDEO Digital 12 apariții	95	89,50 lei	99,50 lei	99,50 lei	94,50 lei	134,40 lei	93,90 lei	91,90 lei	84,98 lei
PC PRACTIC 12 apariții	75								



Ghid pentru clădirea unui regat



O fantezie cât se poate de nemuritoare



De-a v-ați ascunselea pe serverele din vestul sălbatic



ÎMPRIETENEȘTE-TE CU TEHNOLOGIA

Expoziția și Conferința Internațională de Tehnologia Informației și Comunicații

26 - 28 mai 2010, ediția a XIX-a

Eveniment exclusiv B2B, dedicat companiilor consumatoare de IT&C

Complexul Expozițional Romexpo
www.cerf.ro



Organizator:



PrePay

sunt toate fetele
pe care le-am cunoscut online

cu Orange PrePay ziua ți se schimbă



700 minute
în rețea

60 minute
naționale

50 MB
internet
pe mobil

totul cu 5 euro/lună

apelează gratuit *100# pentru activare

www.orange.ro

ofertă valabilă cu o cartelă SIM PrePay activată până la 14 mai 2010;
TVA aplicabil la cumpărarea cartelei SIM

